

**PELAAJIEN VÄLINEN VUOROVAIKUTUS LISÄTYN TODELLISUUDEN
MOBIILIPELI POKÉMON GOSSA**

Hannu Pitkänen
Puheviestinnän pro gradu -tutkielma
Kevät 2018
Viestintätieteiden tiedekunta
Tampereen yliopisto

TAMPEREEN YLIOPISTO

Yksikkö - School Viestintätieteiden tiedekunta	
Tekijä – Author Hannu Pitkänen	
Työn nimi – Title Pelaajien välinen vuorovaikutus lisätyn todellisuuden mobiilipeli Pokémon Gossa	
Oppiaine – Subject Puheviestintä	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Maaliskuu 2018	Sivumäärä – Number of pages 69 sivua
Tiivistelmä – Abstract <p>Pokémon Go on ensimmäinen suuren suosion saavuttanut lisätyn todellisuuden mobiilipeli, joka saavutti maailmanlaajuisen suosion nopeasti julkaisunsa jälkeen kesällä 2016. Erilaisten mobiilipelien parissa on tehty aikaisemmin tutkimusta niissä käytetyistä vuorovaikutuksen muodoista ja yhteisön rakentumisesta. Näissä yhteisö on rakentunut aluksi verkossa ja myöhemmin kasvokkaisissa tapaamisissa. Aikaisemmista peleistä poiketen Pokémon Gossa pelin vuorovaikutus tapahtuu kasvokkain ja pelaajat muodostavat verkkoon omia yhteisöjään.</p> <p>Tutkielman tavoitteena oli tutkia millä tavoin vuorovaikutus rakentuu lisätyn todellisuuden pelissä. Tutkielmassa tutkitaan miten yhteisö rakentuu Pokémon Gossa ja millaista pelin vuorovaikutus on. Näitä tutkittiin sekä kasvokkaisissa pelitapahtumissa että yhteisön suurimmassa suomalaisessa Facebook-ryhmässä. Tutkielman aineisto koostui loppuvuodesta 2016 kerätyistä 808 yksittäisestä Facebook-julkaisusta ja niiden kommentteista sekä 45 yksittäisestä etnografisesti kerätystä pelatessa tapahtuneesta kohtaamisesta.</p> <p>Tulosten perusteella vuorovaikutus rakentuu Pokémon Gossa tietokeskeisesti kasvokkaisissa tapaamisissa sekä verkossa. Molemmissa oli havaittavissa tietoon pohjautuvaa vuorovaikutusta ja yhteisön rakentumista. Näitä on havaittu myös aikaisemmassa peliyhteisöjen tutkimuksessa. Kasvokkaisen vuorovaikutuksen rakentuminen erosi verkossa tapahtuneesta negatiivissävytteisten ja hauskuuteen perustuvien vuorovaikutustapahtumien puuttumisena sekä syvempiluonteisina keskusteluina. Toisin kuin aikaisemmissa peliyhteisöjen tutkimuksessa, joissa verkossa tapahtuva viestintää täydentää kasvokkaista yhteydenpitoa, Pokémon Gossa viestintä ja vuorovaikutus rakentuu verkossa ja kasvokkainen tukee tätä johtaen syvempään vuorovaikutukseen. Lisätyn todellisuuden mobiilipeliyhteisöllä on oma symbolinen todellisuutensa, jossa yhteisö rakentuu sekä kasvokkaisten kohtaamisten että verkko-yhteisön normien mukaan.</p>	
Asiasanat – Keywords Pokémon Go, lisätty todellisuus, symbolinen interaktionismi, puheviestintä	
Säilytyspaikka – Depository Tampereen yliopisto	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	3
2 POKÉMON GO PELINÄ	5
2.1 Videopelit ja mobiilipelaaminen	5
2.2 Pokemon GO.....	6
3 AIKAISEMPI TUTKIMUS	8
3.1 Lisätty todellisuus	8
3.1.1 Näkökulmia lisätyn todellisuuden tutkimukseen	8
3.1.2 Pokémon Go lisätyn todellisuuden alustana	9
3.2 Symbolinen interaktionismi	9
3.3 Sosiaalinen media ja symbolinen interaktionismi	12
3.4 Pelaajien välinen vuorovaikutus	14
4 ONGELMANASETTELU.....	21
5 AINEISTO JA MENETELMÄT	24
6.1 Facebook-aineiston keruumenetelmä.....	24
6.2 Etnografisen aineiston keruumenetelmä ja tutkimusmenetelmäs.....	24
7 TULOKSET.....	30
7.1 Yhteisön rakentuminen lisätyn todellisuuden pelissä	30
7.1.1 Pokémon Go -yhteisön rakentuminen verkossa	30
7.1.2 Pokémon Go -yhteisön rakentuminen kasvokkain	37
7.2. Vuorovaikutus Pokémon Gossa	40
7.2.1 Verkkovälitteinen vuorovaikutus Pokémon Gossa	40
7.2.2 Kasvokkainen vuorovaikutus Pokémon Gossa.....	50
8 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	53
8.1 Yhteisön rakentuminen.....	53
8.2 Vuorovaikutus Pokémon Go'ssa	56
8.3 Miten vuorovaikutus rakentuu lisätyn todellisuuden pelissä	59
8.4. Mahdolliset jatkotutkimukset	61
9 TUTKIELMAN ARVIOINTI.....	63
9.1 Menetelmien pohdinta	63
KIRJALLISUUS.....	66

1 JOHDANTO

Heinäkuussa 2016 ympäri maailmaa nähtiin uusi ilmiö, kun sankat ihmisjoukot kiertelivät ympäri julkisia tiloja älypuhelimien kanssa etsien puhelimen ruudulle ilmestyviä hahmoja, pokémoneja (Hjort & Richardson 2017). Kyseessä oli ilmiöksi noussut peli nimeltä Pokémon Go, joka on älypuhelimella pelattava ensimmäinen suuren suosion saanut lisättyyn todellisuuden tekniikkaan perustuva peli.

Viikko pelin julkaisun jälkeen siitä tuli kautta aikojen ladatuin matkapuhelinsovellus. Kaksi ja puoli kuukautta julkaisun jälkeen peliä oli ladattu ennätykselliset 500 miljoonaa kertaa ja se oli tuottanut pelin kehittäneelle Nianticille 500 miljoonaa euroa (Venturebeat 2016). Eri mediat ovat raportoineet pelin nopeasta leviämisestä, yhteisöllisyydestä, uusien ystävien löytämisestä ja syrjäytymisvaaran välttämisestä (esim. ESS 2016; Kauppalehti 2016; Yle 2016). Loppuvuodesta 2016 peli palkittiin myös Suomen liikuttaja -tunnustuksella, koska se oli yhdistänyt ennennäkemättömällä tavalla liikunnan ja pelimaailman (Kaleva 2016).

Moninpelien yhteisöjä ollaan tutkittu 1990-luvulta asti, mutta useassa tällaisessa yhteisössä ei ole mahdollista tavata toisia pelaajia kasvotusten maantieteellisten rajoitusten vuoksi tai sitä ei edes nähdä yhteisössä tärkeäksi, koska pelaaminen tapahtuu kotona (Siitonen 2007, 27, 60). Pokémon Gon pelimekaanikka kuitenkin pakottaa pelaajat ulos oikeaan maailmaan, jossa pelaajat joutuvat kohtaamisiin toisten pelaajien kanssa ja näin myös vuorovaikutustilanteisiin, joissa on mahdollisuus rakentaa yhteisöä (Nianticlabs 2016). Pelatessaan peliä ihmiset alkoivat myös olemaan vuorovaikutuksessa toistensa kanssa pelin maailmassa sekä oikeassa maailmassa.

Pokémon Go on ensimmäinen laajalle levinnyt peli, joka käyttää lisättyä todellisuutta, joten siitä ei ole vielä tehty tutkimusta vuorovaikutuksen näkökulmasta. Pelin vaikutuksesta yhteiskunnalliseen keskusteluun saa hyvän perspektiivin Kotimaisten kielten keskuksen uusista sanoista vuodelta 2016, joissa esiintyy sana AR-peli eli ”(engl. AR = augmented reality) mobiilipeli, jossa on mukana täydennetyn todellisuuden aineksia, ks. täydennetty todellisuus” (Kotus 2016). AR-tekniikasta oli aikaisemmin käytetty suomessa termiä lisätty todellisuus, mutta Pokémon Go -pelin räjähdysmäinen suosio ja ilmiö sai myös Kotimaisten kielten keskuksen ottamaan kantaa aiheesta uudella virallisella sanalla.

Moninpelit ja niiden yhteisöt sekä vuorovaikutus ovat olleet pelitutkimuksen arkipäivää 1990-luvun alusta asti. AR-pelien systemaattinen pelimekaaniikka kuitenkin eroaa aikaisemmista videopeleistä niin paljon, että aiheen yhteisöllisyys ja vuorovaikutus nousi maailmanlaajuisesti uutisiin asti. On siis perusteltua tutkia, millä tavalla AR-peleissä, ja nimenomaan Pokémon Go:ssa rakentuu vuorovaikutus pelaajien välillä ja millaista se on sekä miten Pokémon Go:n pelaajien yhteisö rakentuu. Tutkielma on tärkeää puheviestinnän tutkimukselle, koska se yhdistää perinteisen yhteisöjen vuorovaikutustilanteiden tutkimisen tyypilliseen virtuaalimaailmassa tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Pokémon Go on ensimmäinen suuren suosion saanut lisätyn todellisuuden sovellus, mutta ei välttämättä viimeinen. Tässä tutkielmassa tutkitaan Pokémon Go:n pelaajien vuorovaikutusta sekä kasvokkaisissa vuorovaikutustilanteissa että pelaajayhteisön Facebook-ryhmissä ja niiden yhteneväisyyksiä ja eroja toisiinsa symbolisen interaktionismin kautta tutkittuna.

2 POKÉMON GO PELINÄ

2.1 Videopelit ja mobiilipelaaminen

Pelaaminen on käyttäytymismallina ikivanha ja sitä hyödyntävä peliteollisuus on kasvanut informaatioteknologian ja -verkkojen kehittyessä 2000-luvulla yhä enenevässä määrin verkon ulkopuolisesta maailmasta arcade- ja videopelien kautta verkkomaailmaan tietokoneille ja niistä mobiililaitteille prosessori- ja grafiikkateknologian kehittyessä (Chen & Leyng 2016; Ha ym. 2007, 277).

Verkossa tapahtuvat pelit eroavat perinteisistä arcade- ja videopeleistä siinä, että pelin tapahtumat ja muiden pelaajien vuorovaikutus peliin ovat olemassa, vaikka tietty pelaaja ei olisi mukana pelissä eli ne ovat olemassa käyttäjästä riippumatta (Yee 2006, 311). Nämä virtuaalimaailmat ovat paikkoja, joissa käyttäjät tuntevat kyseisen maailman olemassaolon pystymällä olemaan vuorovaikutuksissa peliympäristöjen kanssa spatiaalisten representaatioiden sijaan. Lisäksi ne ovat luotu useamman pelaajan jaetuksi sosiaaliseksi ympäristöksi synkronoidun viestinnän avulla. Virtuaalimaailmat myös mahdollistavat käyttäjien ruumillistamisen käyttämällä esimerkiksi avataria pelaajien esittämisessä. (Boellstorff ym. 2012, 7.) Verkossa pelattavista moninpeleistä käytetään englanninkielistä akronyymia MMORPG (*massive multiplayer online roleplaying game*). Näin verkkopeleissä korostuu roolin osuus jo nimessä. Roolin merkityksestä peleihin ei kuitenkaan ole paljoa tutkittua tietoa. (Williams ym. 2014, 121.)

Mobiilipelit eroavat tietokoneilla pelattavista peleistä pelivälineen muodossa. Mobiilipeleissä pelaaminen tapahtuu kannettavilla laitteilla, kuten matkapuhelimilla, taulutietokoneilla tai kannettavilla pelikoneilla. (Ha ym. 2007, 276) Useat mobiilipelit toimivat asynkronoidulla pelimekaanikalla ja usealla pelaajalla. Konsoli- ja tietokonepeleihin verrattuna mobiilipelit ovat helposti pelattavia, vähemmän aikaa kuluttavia, helpottavat sosiaalista vuorovaikutusta ja keskittyvät pelaajan viihdyttämiseen ja rentouttamiseen. (Omori & Felinto 2012; Park ym. 2014) Suurin osa mobiilipeleistä tarjoaa pelaajille sekä nautittavia tehtäviä hauskuuden ja viihteen muodossa että hyödyllisyyttä sosiaalisten verkostojen taustan muodossa vahvistaen pelaajien suhteita toisiin pelaajiin viestimällä virtuaalisessa todellisuudessa (Ha ym. 2007; Rau ym. 2008; Shin & Shin 2011). Pelaajat voivat mobiilipelien ansiosta olla näin vuorovaikutuksessa toisiin pelaajiin fyysisesti sijainnista riippumatta (Park ym. 2014).

Sosiaalisten verkostojen kasvu ja suosio maailmanlaajuisesti on myös johtanut niissä pelattavien sosiaalisten mobiilipelien kasvuun (Chen & Leung 2016; Järvinen 2009). Sosiaaliset pelit ovat pääsääntöisesti pelejä, joita pelataan jo olemassa olevien sosiaalisten verkostojen sisällä ja niissä käytetään moninpeleistä ja asynkronisista peleistä tuttuja pelimekaanisia ominaisuuksia. (Järvinen 2009; Shin & Shin 2011.) Sosiaalinen peli ei ole sosiaalinen, jollei sitä pelata muiden kanssa ja ne eroavat muista peleistä perustumalla verkostojen, identiteetin ja moninpelin tuomiin sosiaalisiin piirteisiin sekä satunnaisen pelaamisen tuomaan kevyeen aloituskynnykseen. (Hou 2011.)

2.2 Pokemon GO

Pokémon Go on mobiilipeli, joka sisältää ominaisuuksia sekä moninpeleistä että sosiaalisten verkostojen peleistä. Pelissä pelaajat keräävät älypuhelinsovelluksella virtuaalisia hahmoja eli pokémoneja julkisista tiloista eri puolilta maailmaa. Erilaiset nähtävyydet toimivat pelissä paikkoina (Pokéstop), joissa vierailemalla pelaaja saa kerättyä pelissä tarvittavia tarvikkeita. Pelimaailmassa löytyy lisäksi saleja (Pokégym), joita pelaajat voivat valloittaa saadakseen pelin sisäistä valuutaa. (Clark & Clark 2016.) Jokainen pelaaja kuuluu yhteen kolmesta joukkueesta (Telegraph 2016). Joukkueiden merkitys pelissä on kuitenkin enemmän symbolinen kuin pelimekaanikan kannalta välttämätön.

Pokémon Go käyttää älypuhelimien GPS:ää pelin pelaamiseen. Liikkuakseen pelissä pelaajan täytyy itse liikkua älypuhelimensa kanssa oikeassa maailmassa. Liikkumalla ympäri oikeaa maailmaa pelaaja löytää pokémoneja, PokéStoppeja ja saleja. Pokéstopeilla pelaajat voivat kerätä pokémonien pyydystämiseen tarvittavia palloja sekä erilaisia peliä helpottavia välineitä. Saleilla pelaajat voivat otella pokémoniensa kanssa toisia pelaajia vastaan. Pelaajat voivat myös hautoa munia kävelemällä. Näistä munista kuoriutuu pokémoneja. (Support Nianticlabs 2016.) Pelin aloitettuaan pelaaja luo itselleen virtuaalisen hahmon, avatarin, joka liikkuu älypuhelimien kartalla samalla kun pelaaja liikkuu oikeassa maailmassa (Independent 2016). Pelin pelaaminen tapahtuu näin pelaajien sekä arkipäiväisessä elämässä että tietyissä pelitilanteissa joihin pelaajat lähtevät. Peli mahdollistaa näin jatkuvan pelaamisen.

Pelinä Pokémon Go on ensimmäinen suurille massoille tarkoitettu sovellus, joka vallitsee ja edistää transendenssiä niin virtuaalisessa, spatiaalisessa, sosiaalisessa kuin fyysisessä maailmassa (Clark & Clark 2016). Pokémon Gossa ei ole selvää tavoitetta vaan pelaajalla voi pelissä olla yksi tai useampi tavoite, esimerkiksi kaikkien saatavilla olevien pokémonien kerääminen, mahdollisen suuren pelaajatason saavuttaminen tai salien hallinta mahdollisimman vahvoilla pokémoneilla. Lisäksi uu-

sien pokémon-sukupolvien jatkuva tuominen peliin tuo pelaajille uusia keräiltäviä pokémoneja. Eri tavoitteet voivat olla myös samaan aikaan voimassa. Kaikkien näiden tavoitteiden saavuttaminen edellyttää kuitenkin liikkumista ulkomaailmassa. Pokémon Gon systemaattisella pelaamisella onkin havaittu olevan positiivisia vaikutuksia fyysiseen ja henkiseen terveyteen, sosiaaliseen pääomaan ja vuorovaikutukseen (Clark & Clark 2016).

Pokémon Go on teknologinen läpimurto integratiivisessa pelaamisessa. Virtuaalisia keräily- ja taistelupelejä on ollut jo noin 30 vuotta, mutta kyseinen peli on ensimmäinen laajasti myynyt lisätyn todellisuuden peli, joka on täysin upotettu oikeaan maantieteelliseen tilaan. Pelissä on sekä verk-koulottuvuus että fyysisen liikkumisen mukanaan tuoma kasvokkaisen viestinnän vuorovaikutuslottuvuus. Peli rohkaisee käyttäjiä kävelemään pitkiä matkoja uusiin paikkoihin ja olemaan vuorovaikutuksissa toisten pelaajien kanssa julkisissa paikoissa. (Clark & Clark 2016). Pelaajat voivat auttaa toisiaan pelatessaan ja useissa tilanteissa yhteistyöstä on hyötyä riippumatta pelaajien edustamista tiimeistä.

Pelin yhteisö on tiivis ja pitää toisiinsa yhteyttä muun muassa Facebookin kautta. Pokémon Go Finland -ryhmässä on lokakuussa 2016 yli 25 000 jäsentä (Pokémon Go Finland 2016) ja Pokémon Go Suomi -ryhmässä yli 8000 jäsentä (Pokémon Go Suomi 2016). Ryhmissä jäsenet kyselevät muun muassa toisiltaan neuvoja ja jakavat pelin aiheeseen liittyviä kuvia, tarinoita, juttuja ja uutisia. Pokémon Gon pelaajat ovat käyttäneet myös muita Facebook-ryhmiä, jotka perustuvat esimerkiksi alueisiin ja pelaajien ikään, mutta myös esimerkiksi WhatsApp-ryhmiä, joilla pelaajat voivat nopeasti viestiä toistensa kanssa havainnoista.

3 AIKAISEMPI TUTKIMUS

3.1 Lisätty todellisuus

Lisätty todellisuus (*augmented reality* tai AR) on kuluttajakäytössä uusi teknologia, joka on alkanut yleistymään 2010-luvulla. Lisätyn todellisuuden sovelluksia on mahdollista käyttää yhdistämällä teknologia-laite, kuten mobiililaite, puettava tietokone tai upotusteknologinen laite internetin välityksellä sovellukseen (Wu ym. 2013).

Lisättyä todellisuutta on määritelty eri tavoin vuosien mittaan. Milgram ym. (1994) määrittelee lisätyn todellisuuden teknologiaksi, joka kasvattaa toimijan luonnollista palautetta simuloiduilla vihjeillä tai tarkemmin virtuaalitodellisuuden muodoksi, jossa käyttäjän näyttö antaa nähdä myös oikean maailman. Lisättyä todellisuutta on määritelty myös virtuaalisen ympäristön muunnokseksi, joka yhdistää oikeita ja virtuaalisia objekteja oikeassa ympäristössä ollen samalla interaktiivinen oikeassa ajassa sekä rekisteröiden oikeat ja virtuaaliset objektit keskenään kolmiulotteisesti (Azuma 1997.)

Klopperin ja Squiren (2008) mukaan lisättyä todellisuutta on kaikki teknologia, jossa oikea ja virtuaalinen informaatio sekoittuvat merkityksellisellä tavalla. Bronackin (2011) mukaan lisätty todellisuus yhdistää paikka- ja verkkopohjaisen tiedon ja välittää tehostetun katsannon maailmaamme. Wu ym. (2013) esittävät, että lisätty todellisuus on enemmän konsepti kuin selkeä teknologia. Saracchini ym. (2015) määrittelevät lisätyn todellisuuden teknologiaksi, joka heijastaa kuvan tai animaation realistisesti digitaalisen kameran kuvan päälle.

3.1.1 Näkökulmia lisätyn todellisuuden tutkimukseen

Lisättyä todellisuutta ei ole tekniikan uutuuden takia tutkittu vielä paljoa viestintätieteissä, mutta alan tutkimusta on tehty muun muassa tietotekniikassa, pelitutkimuksessa ja aikuiskasvatuksessa. Suurin osa lisätyn todellisuuden tutkimuksesta painottuu pelien sijaan opetuskokeiluihin ja sitä pidetään kasvatustieteissä vahvana vuorovaikutuksen välineenä (Kalalahti 2014, 2; Wu ym. 2013).

Viestinnän saralla Saracchini, Catalina ja Bordoni (2015) ovat tutkineet lisätyn todellisuuden käyttöä vanhusten hoidossa. Heidän tutkimuksessaan varta vasten vanhuksille suunnatulla lisätyn todellisuuden sovelluksella pystyttiin parantamaan vanhusten autonomiaa hoitokodeissa sekä hoitajien ja vanhusten välistä viestintää sekä sosiaalista vuorovaikutusta.

3.1.2 Pokémon Go lisätyn todellisuuden alustana

Tässä tutkielmassa lisätyllä todellisuuden sovelluksella tarkoitetaan multimedialaitteen internetin välityksellä tarjoamaa sovellusta, joka reagoi käyttäjän liikehdintään oikeassa maailmassa ja tarjoaa laitteen ruudun kautta käyttäjälle lisätyn kokemuksen. Pokémon Go on tällainen lisättyä todellisuutta käyttävä peli, jossa pelaaja liikkuu oikeassa maailmassa ja voi nähdä pelissä kerättäviä hahmoja älypuhelimensa näytön kautta oikeassa maailmassa.

Mobiiliin sijaintiin perustuva ja lisättyä todellisuutta pelikokemuksena käyttävä Pokémon Go on pelaajaa ympäröivä kokemus, koska peli sulautuu pelaajan päivittäisiin rutiineihin. Peliä voi pelata esimerkiksi tavallisilla kävelymatkoilla ja olemalla vuorovaikutuksessa tuttujen ja tuntemattomien alueiden ja tilojen kanssa. Pokémon Go ei ole näin joko-tai-pelikokemus, jossa pelissä joko ollaan tai ei olla. Pelaaja voi pelata Pokémon Gota päivittäisten askareittensa yhteydessä, pelin tullen samalla pelaajan tavallisten toimintojen väliin ja muokaten niitä. (Hjort 2017.)

3.2 Symbolinen interaktionismi

Symbolinen interaktionismi on teoria, joka sopii peleihin, joissa useampi pelaaja voi joutua tai päästä vuorovaikutukseen keskenään, koska se perustuu yhteisön dynaamisiin suhteisiin joiden ymmärtäminen vaatii yhteisiä jaettuja merkityksiä (Siitonen 29, 2007). Pokémon Gossa pelaajat joutuvat pelatessaan kohtaamaan toisia pelaajia etsiessään pokémoneja ympäri ympäröivää maailmaa, jotta he voivat olla vuorovaikutuksessa toistensa kanssa pelaajien pitää ymmärtää nämä jaetut merkitykset kyetäkseen vuorovaikutukseen.

Symbolinen interaktionismi tarkoittaa vuorovaikutuksen luonnetta, joka tapahtuu ihmisten välillä. Teorian mukaan ihmiset tulkitsevat tai määrittelevät toistensa toimintoja pelkän reagoinnin sijaan. Tästä johtuen symbolisen interaktionismin konsepti rakentuu yleisen samanlaisuuden piirteelle, jossa ihmisten välinen vuorovaikutus on medioitu symbolien, merkitysten tulkinnan tai varmistamisen toiminnoilla. (Blumer 1986, 1, 79.) Symbolisen interaktionismi pohjautuu siis ryhmien käyttämien merkkien ja signaaleiden tutkimiseen (Mead 1934, 6). Esimerkkinä, samanlaisuuden piirteestä on yhteinen peli, jota ihmiset pelaavat, kuten Pokémon Go. Pelaajat tunnistavat toiset pelaajat nopeasti ja helposti, kun taas peliä pelaamaton ei tähän välttämättä pysty, koska hänellä ei ole tätä samanlaisuuden piirrettä.

Symbolisessa interaktionismissä tajunta nähdään dynaamisista suhteista nousevana henkilöiden ja heidän ympäristöjen välisistä virroista eli sosiaalisista ympäristöistä (Coser 1977, 335). Ihmisten ajatukset nousevat esiin tilanteessa, jossa on olemassa yksilössä nousevia symboleja hänen vastates-
sa toiselle (Mead 1934, 73). Ihmiskunnan elämä koostuu näin jatkuvasti käynnissä olevista proses-
seista, joissa sovitetaan toimintoja yhteen (Blumer 1986, 7). Blumerin (1986, 537) mukaan symbo-
linen interaktionismi sisältää toisten henkilöiden toimintojen merkitysten tulkintaa tai varmistusta ja
viittausten välistystä. Merkitykset ovat ihmisille keskeisiä itsessään. Merkitykset ovat sosiaalisia
tuotteita ja luomuksia, jotka muodostuvat ihmisten määritellesä toimintojaan vuorovaikutustilan-
teissa. (Blumer 1986, 3-5.) Pokémon Gossa prosessina on pelin pelaaminen, joka on sen luonteen
mukaisesti jatkuva prosessi, jossa pelaajat keräävät uusia pokémoneja, käyvät Pokéstopeilla hake-
massa tarvikkeita ja taistelevat Pokégymeillä toisten pelaajien pokémoneja vastaan. Näitä tehdes-
sään pelaajat kohtaavat toisiaan ja vaihtavat yhteisiä merkityksiä ja määrittelevät toimintojaan.

Symbolinen interaktionismi perustuu kolmeen premissiin. Ensimmäisen premissin mukaan ihmiset
toimivat objekteja kohtaan niiden merkitysten mukaan. Toisen premissin mukaan nämä merkitykset
nousevat esiin yksilöiden välisestä sosiaalisesta vuorovaikutuksesta. Kolmannen premissin mukaan
näitä merkityksiä käsitellään ja muokataan yksilön kohtaamisissa syntyvän tulkitsemisprosessin
kautta. (Blumer 1986, 2.) Pokémon Gossa pelaajat kohtaavat erilaisia objekteja, kuten pelin tapah-
tumia ja toisia pelaajia, joita kohtaan he toimivat niiden merkitysten mukaan, kuten tervehtien, iloi-
ten, jutellen tai tietoisesti jättäen tekemättä mitään näistä. Nämä merkitykset näkyvät vuorovaiku-
tuksena tai sen poisjättämisenä toisia pelaajia kohtaan, jotka näkyvät vuorovaikutustilanteiden tul-
kitsemisprosessissa.

Järjestäytynyttä yhteisöä tai sosiaalista ryhmää, joka antaa yksilölle ykseyden itsensä kanssa käyte-
tään termiä yleistynyt toinen (*the generalized other*). Tämän toisen asenne on samalla koko yhtei-
sön asenne. (Mead 1934, 154.) Ihmiset eivät ota pelkästään huomioon muiden asenteita, vaan lisäk-
si he ottavat myös huomioon erilaiset vaiheet tai muodot yhteisissä sosiaalisissa toiminnoissa joissa
he ovat mukana (Coser 1977, 337). Eleet (*gestures*) ovat tärkeä osa symbolista interaktionismia. Ele
on vaihe, jossa yksilöllinen toiminta muuttuu toisen ihmisen sosiaaliseksi käytösprosessiksi. Niiden
tarkoituksena on tehdä mahdolliseksi toiselle niihin sopeutuminen. Ele on merkityksellinen symboli
(*significant symbol*), kun henkilön tarkoittaessa ajatusta niiden takana toisessa henkilössä nousee
sama jaettu ajatus. Eleestä tulee siis merkityksellinen symboli silloin, kun sillä on sama vaikutus
yksilön kanssa, jolle se on tarkoitettu tai toinen vastaa siihen sopivalla tavalla. Eleillä on näin ollen
sama merkitys yksilöille heidän kuuluessa samaan ryhmään. Tällöin ne ovat myös merkittäviä sym-
boleja ja molemmat osapuolet ymmärtävät toisiaan. (Mead 1934, 45-47). Merkitykselliset eleet

(*significant gestures*) perustuvat kielellisiin symboleihin, jotka kantavat mukanaan sisältöä, joka on enemmän tai vähemmän samaa yksilöille ja näin tarkoittavat samaa kaikille yhteisön jäsenille (Coser 1977, 334). Symbolinen interaktionismi sisältää aina toiminnan tulkitsemisen. Ilman tätä kyseessä on ei-symbolinen interaktionismi, jossa toinen vastaa suoraan toisen toimintaan ilman tulkitsemista. (Blumer 1986, 8.) Pokémon Gossa eleenä voidaan pitää esimerkiksi kävelemistä puhelin kädessä, pysähtymistä ja sormen pyörittäistä liikettä puhelimen näytöllä. Toisen pelaajan nähdessä tämän eleen hän tunnistaa helposti toisen saman pelin pelaajan sen noustessa näin merkitykselliseksi symboliksi. Se, miten pelaajat tämän jälkeen reagoivat on osa koko yhteisön asenteita ja kuuluuko siihen vastata vielä muulla tavalla.

Viestintä ottaa huomioon toisten osallistumisen ja on näin oleellinen asia sosiaalisille suhteille perustuville organisaatioille. (Mead 1934, 253). Symbolisessa interaktionismissa ihmisten välinen viestintä on mahdollista ainoastaan ihmisten jakaessa merkittävien symbolien ymmärryksen (Mead 1934, 10). Ihmisten viestinnälliset prosessit sisältävät jatkuvaa itsetietoista säätämistä toisten ihmisten toimintoihin (Coser 1977, 335). Henkilö ei näin symbolisessa interaktionismissa ole persoonallisuus kuuluessaan yhteisöön, vaan koska hän hyväksyy yhteisön jaetut instituutiot omaan käyttöönsä (Mead 1934, 162). Yhteisöt koostuvat ihmisistä, jotka jakavat yhteisiä aktiviteetteja ja/tai uskomuksia kokonaisuuksista, ja he ovat liittyneet yhteen tunteiden, uskollisuuden, yhteisten arvojen, ja/tai henkilökohtaisten huolenaiheiden takia (Brint 2001, 8). Yhteisöt eivät synny tyhjästä ja ne vaativat aikaa sekä jatkuvaa jäsenten välistä vuorovaikutusta ollakseen olemassa. Yhteisöt rakentuvat siis yhdessä jatkuvan ja vaihtuvan keskusteluprosessin tuloksena. (Siitonen 2007, 29). Hillerin (Bell & Newby 1971, 27-29; Hillery 1955) analyysin mukaan on olemassa neljä tekijää, jotka nousevat esiin yhteisön määritelmässä:

- 1) maantieteellinen läheisyys
- 2) kuulumisen tunne
- 3) symbolisen yhteisöllisyyden ilmiö
- 4) pitkäaikainen vuorovaikutus yhteisön jäsenten välillä.

Toimiva yhteisö koostuu taas Siitosen (2007, 93) mukaan kolmesta osa-alueesta:

- 1) yhteisö perustuu jatkuvalla jäsenten väliselle vuorovaikutukselle.
- 2) yhteisö tarjoaa jäsenilleen erilaisia etuja, kuten seuraa, tukea, yhteenkuulumisen tunnetta, tietoa ja keinoja rakentaa sosiaalista identiteettiä.

- 3) yhteisön viestintä perustuu ainakin osittain jaettuun symboliseen todellisuuteen, jonka ansiosta symbolisen yhteisöllisyys voi kehittyä.

Pokémon Gossa jaetut instituutiot ovat tällaisia jatkuvasti vaihtuvia keskusteluprosesseja. Pelin viestinnälliset prosessit ovat selkeämmät yhteisissä Facebook-ryhmissä, joissa on useampi ihminen samalla paikalla ja Facebookin luonteen mukaisesti jatkuvasti, kuin tavallisissa pelitilanteissa, joissa pelaajat näkevät samoja henkilöitä harvemmin ja pelaajia on vähemmän samalla hetkellä paikalla. Pokémon Gon jaettu instituutio on pelatessa tutkijan omien havaintojen mukaan muuttunut pelin edetessä, jolloin uutuudenviehätys on karissut ja vuorovaikutuksessa ollaan siirrytty enemmän jokapäiväisistä tapahtumista erikoisempiin. Näin pelissä erottuu selkeästi täysin virtuaalinen yhteisö Facebookissa ja lisätyn todellisuuden yhteisö, joka näkee toisiaan pelatessaan peliä. Pelin eri osat alueet eroavat jossain määrin Hillerin (1955) analyysistä verkon mahdollistamisen maantieteellisen rajoitteen ja jatkuvan vuorovaikutuksen osalta.

3.3 Sosiaalinen media ja symbolinen interaktionismi

Sosiaalisen median ryhmät ovat iso osa suomalaisten Pokémon Go -pelaajien yhteisöä, ja tämän takia niiden tutkiminen on myös perusteltua yhteisön tutkimiseksi. Symbolinen interaktionismi tarjoaa välineen tutkia verkkoryhmien sosiaalisia suhteita, koska se auttaa ymmärtämään, kuinka verkkoyhteisön symboliset representaatiot vaikuttavat jäsenten havaintoihin yhteisöllisestä vuorovaikutuksesta (Fernback 2007, 54). Braken (2016, 1057) mukaan symbolinen interaktionismi pyrkii ymmärtämään, kuinka sosiaalisten käytäntöjen merkitykset syntyvät vuorovaikutuksen kautta ja on siksi soveltuva analyysialusta verkon kautta tapahtuvalle viestinnälle, jossa henkilö jakaa ryhmälle tietoa itsestään. Sosiaaliset verkostot myös kehittyvät nopeasti ja viestintä vertaisryhmän jäsenten kanssa nähdään kaikista tärkeimmäksi sosiaalisen verkoston tekijäksi (Barker 2009).

Perinteinen symbolinen interaktionismi keskittyy kasvokkaiseen vuorovaikutukseen eikä näin ollen anna selkeitä työkaluja teknologiavälitteisesti medioidun vuorovaikutuksen tutkimukseen. Verkon kautta välittyvä viestintä on perinteisen yksi- tai kaksisuuntaisten viestinnän sijaan teleologista, monelta monelle -viestintää ja -vuorovaikutusta, joka on saavutettavissa sekä vastattavissa nopeasti. (Brake 2012, 1058). Useat sosiaalisen median sivut eivät ole kuitenkaan rajoittuneet aikaan ja paikkaan, vaan niissä on näitä ylittäviä seuraamisominaisuuksia (Hogan 2010, 381).

Sosiaalisen median yhteisöjen tutkimuksessa on tästä syystä käytetty usein Goffmanin (1971) dramaturgillista lähestymistapaa, joka on metaforallinen tekniikka, jossa selitetään kuinka yksiot esittävät itsestään idealisoituja versioita autenttisten sijaan (Hogan 2010, 378). Goffmanin (1971, 119,

124-125, 148) lähestymistavassa sosiaalinen vuorovaikutus jaetaan kolmeen osaan: 1) julkisivuun (*front stage*), jossa sosiaaliset toimijat ovat sidoksissa formaaleihin vuorovaikutustilanteisiin aiottujen yleisöjen kanssa; 2) tausta-alueisiin (*backstage*), jossa yksilöt ja tiimit voivat olla omia itsiään; ja 3) ulkoalueeksi (*outside*), jossa yksilöt eivät tiedä olevansa mukana esityksessä. Ilman yksityisrajoituksia kirjoittaminen internetiin on julkisivua Goffmanin lähestymistavassa (Brake 2012, 1058). Hogan (2010, 379) esittää katsauksessaan, että verkkoidentiteetin rakentumisessa yksilöt käyttävät vaikutuksen hallintaa, mutta ovat kuitenkin yksityisessä tausta-alueella. Tämä pätee kyseisen katsauksen mukaan myös Facebookiin.

Sosiaalinen media, kuten Facebook, on luonnostaan intertekstuaalinen, narratiivinen ja itsetietoinen. Se referoi ja viittaa toisiin ja itseensä jatkuvasti. (Lengel & Newsom 2014, 89.) Facebookissa käyttäjät pyrkivät seurallisuuteen, joka tulee esiin erilaisina toimintoina, kuten päivityksinä, kommentteina, tykkäyksinä ja jakoina. Kaikkien näiden toimintojen tarkoituksena on luoda suhteita ja ylläpitää jo olemassa olevia suhteita. (Coons & Chen 2014, 44.) Facebookissa käyttäjät voivat liittyä jäseniksi ryhmiin, jotka liittyvät tiettyyn rajattuun aiheeseen (Aaen & Dalsgaard 2016). Facebook-ryhmät mahdollistavat yhteisen kiinnostuksen kohteen luoman käyttäjäjoukon viestintäverkon, jossa käyttäjät voivat toimia yhteistyössä ja viestiä keskenään tehokkaammin. Facebook-ryhmiä käytetään neljään asiaan: 1) seurusteluun (*socializing*), 2) viihteeseen (*entertainment*), 3) minä-aseman etsimiseen (*self-status seeking*) ja 4) tietoon (*information*). Yksilöt jotka osallistuvat Facebook-ryhmiin täyttääkseen seurustelutarpeensa ovat yleisesti ottaen paikalla tapaamassa ja puhumassa muiden kanssa sekä hankkimassa vertaistukea ja yhteisöllisyyden tunnetta. (Hussai 2015.) Pokémon Go -pelaajat ovat Suomessa tehneet oma-aloitteisesti ryhmiä, joiden sisältö rajoittuu kyseiseen peliin. Pelin myötä Facebookiin on perustettu niin yleisiä ryhmiä pelistä kiinnostuneille kuin myös esimerkiksi iän, paikkakunnan ja Pokémon-tiimin perustuvia ryhmiä. Peliin liittyviä ryhmiä on ollut myös muissa sosiaalisen median kanavissa ja foorumeilla, mutta Facebookin ryhmät ovat olleet näkyvimpiä niiden yleisyyden takia.

Symbolinen interaktionismi korostaa symbolista viestintää todellisuuden rakennuksen laitteena. Symbolisen interaktionismin mukaan yksilö ja materiaaliset realiteetit ovat rakentuneet dynaamisen, viestinnällisen prosessin kautta (Fernback 2007, 55). Facebookissa käyttäjät viestivät dynaamisesti, ilmaisevasti ja seurallisuuteen pyrkivästi. Tämä tapahtuu usein kuvien ja kuvauksien avulla, jotka luovat yhteisiä tuntemuksia käyttäjille ja antavat mahdollisuuden viestiä välittämättä ajasta ja paikasta. Ilmaiseva viestintä tapahtuu Facebookissa kolmen eri tyyllisen manifestin kautta: 1) sitoutumisen (*engagement*), 2) empatian (*empathy*) ja 3) viihteen (*entertainment*). (Coons & Chen 2014, 54.) Sitoutumiseen pohjautuva Facebook-viestintä liittyy toimintojen pohjimmiltaan sosiaali-

seen luonteeseen, jossa käyttäjät suunnittelevat tulevaisuuttaan saamalla tykkäyksiä, jakoja tai kommentteja. Näin vaikka Facebook-julkaiseminen on yksisuuntaista viestintää, on se samalla ajallisesti myöhässä olevaa kaksisuuntaista viestintää. Reaktion eli huomion saaminen on lopullinen palkinto, ja julkaisun arvoa ja julkaisijan taitoja voidaan arvioida vastausten ja huomion määrällä. (Coons & Chen 2014, 54-55.) Empatiaan perustuva Facebook-viestintä on pääosin vastauksia viesteihin, joihin käyttäjillä on yhteinen kiinnostuksen aihe. Näin heidän oletetaan esittävän solidaarisuutta vastaamalla toisten julkaisuihin empaattisilla vastauksilla, kuten kohteliaisuuksilla ja rohkaisuilla. Täydentäviä vastauksia odotetaan etenkin iloiseihin ja onnistuneisiin tapahtumiin. (Coons & Chen 2014, 55-56.) Viihteeseen paneutuva Facebook-viestintä on tarkoitettu käyttäjien viihtymiseen. Siihen perustuvat julkaisut ovat usein humoristisia, hauskoja tai sarkastisia toteamuksia sekä kuvia koomisista tapahtumista. (Coons & Chen 2014, 56.)

Vaikka symbolinen interaktionismi on kehitetty kauan ennen internetiä ja sosiaalista mediaa, on se silti toimiva tapa tutkia näissä tapahtuvaa vuorovaikutusta (ks. esim. Brake 2012; Fernback 2007). Symbolisen interaktionismin toimivuus tutkimuksessa tulee etenkin esiin, kun verkossa tapahtuvaa vuorovaikutusta verrataan saman yhteisön kasvokkaiseen vuorovaikutukseen. Vaikka symbolinen interaktionismi ei tarjoa suoria mahdollisuuksia sosiaalisen median yhteisöjen tutkimiseen siitä myöhemmin johdetut manifestit ja kategorisoinnit auttavat selvittämään miksi ja millaista vuorovaikutusta Pokémon Go -yhteisön harjoittavat Facebookissa ja kasvokkain.

3.4 Pelaajien välinen vuorovaikutus

Aikaisemmissa verkon kautta toisia pelaajia vastaan pelatuissa peleissä vuorovaikutus on rakentunut pelin sisäisen mekaniikan kautta ja laajentunut tämän jälkeen muihin kanaviin. Pokémon Gossa pelaajien välinen vuorovaikutus tapahtuu lisätyn todellisuuden myötä oikeassa maailmassa, jolloin peli sekoittaa pelaajien välisiä perinteisiä vuorovaikutussuhteita siirtämällä vuorovaikutuksen pelin sisäisestä chatti-maailmasta kasvokkaiseen viestintään.

Symbolista interaktionismia on käytetty tutkimuksissa verkon kautta pelattavissa moninpeleissä ja niiden yhteisöissä esimerkiksi Siitosen (2007) toimesta. Symbolinen interaktionismi on toimiva perspektiivi peliyhteisöjen tutkimiseen, koska kyseisen teorian mukaan ihmisten toiminta on täynnä sosiaalista tarkoitusta ja ihmiset toimivat suhteessa näihin sosiaalisista ilmiöistä nouseviin tarkoituksiin. Näin ollen verkkoyhteisön jäsenten ymmärrys omasta yhteisöstä vaikuttaa heidän toimintaansa verkossa ja oikeassa maailmassa sekä myös heidän tulkintaansa noista vuorovaikutustilanteista. (Fernback 2007, 54.)

Useamman pelaajan pelien yhteisöt ovat monimutkaisia ja vaihtelevia sosiaalisia rakenteita, joissa käydään jatkuvasti keskustelua arvoista, normeista ja säännöistä yhteisen jaetun symbolisen todellisuuden ja sosiaalisen identiteetin rakentumiselle (Siitonen 2007, 4). Tavalliset moninpeliyhteisöt ovat sosiaalisia verkostoja, joiden jäsenet pitävät yhteyttä toisiinsa tietokonevälitteisellä viestinnällä. Tällaisen viestintäverkoston perustaminen ja ylläpitämisen motivaatio syntyy pelin pelaamisesta. (Siitonen 2007, 13-14.) Verkkoyhteisöt eivät ole kuitenkaan olemassa vain tehtäväkeskeistä viestintää varten, vaan myös henkilökohtaisen merkityksellisen tiedon jakamista, luottamuksen ja läheisyyden luomista sekä sosiaalisten suhteiden rakentamista varten (Rau ym. 2008, 2758). Pokémon Gossa on lisätyn todellisuuden pelinä erilainen sosiaalinen verkosto, jossa pelaajien yhteisö syntyy sekä tietokonevälitteisesti esimerkiksi Facebookissa, mutta myös kasvokkain pelin aikana. Verkkoryhmien jäsenten mielipiteet yhteisöllisen vuorovaikutuksen luonnosta pohjautuvat tarkoituksiin, joita he ovat rakentaneet yhteisöinä ja vuorovaikutustilanteissa niin verkon välityksellä kuin kasvokkain (Fernback 2007, 57). Verkkoyhteisöt muodostuvat, toimivat ja jatkavat olemassaoloaan viestinnän kautta, jolloin ne ovat sosiaalisesti konstrukturoituja kulttuurinsa ja rakenteensa takia (Fernback 2007; Siitonen 2007, 14). Esimerkkinä Pokémon Gon verkkoyhteisöstä on jatkuva, päivittäinen viestintä yhteisön itselleen perustamissa Facebook-ryhmissä.

Pelaamisella on käsitteenä vahva yhteisöllinen näkökulma, jota viestintä avittaa. Viestimällä toisilleen pelaajat voivat pelata paremmin ja tehokkaammin (Siitonen 2007, 17-18). Pokémon Gossa yhteisön jäsenet viestivät esimerkiksi toisiltaan ja toisilleen neuvoja pokémonien sijainneista. Useassa pelissä pelaajilta vaaditaan pelissä etenemiseen viestintää toisten pelaajien kanssa. Joissain tapauksissa pelin vuorovaikutuksesta saattaa tulla tärkeämpi asia kuin pelaamisesta itsessään (Siitonen 2007, 22). Pokémon Gossa tämä on ilmennyt muun muassa perheiden alkaessa pelaamaan yhdessä kyseistä peliä, jolloin pelistä tulee vain väline yhteiselle tekemiselle ja ajalle. Peli ei ole myöskään tavallisten moninpelien tapaan sukupuolittunut, sitä pelaavat sekä naiset että miehet, naisten ollessa kuitenkin enemmistönä (Surveymonkey 2016).

Moninpeleissä yhteisöt syntyvät tavallisesti niin, että aikaisemmin toisilleen tuntemattomat henkilöt luovat interpersonaalisen suhteen ja myöhemmin nämä suhteet kehittyvät muodostaen verkoston. Sosiaaliset systeemit, kuten yhteisöt eivät ole jotain mitä voi syntyä hetkessä, vaan ne vaativat aikaisempaa historiaa. Yhteisöjen jäsenten välinen vuorovaikutus ei voi olla olemassa ilman verkostoa, eikä kaikilla verkoston jäsenillä tarvitse olla vahvoja siteitä toisiinsa. (Siitonen 2007, 93, 113-114). Pokémon Gossa tämä näkyy muun muassa Facebookin aktiivisempänä verkostona suhteessa kasvokkaiseen, jossa suhteet ovat nopeampia, vaikkakin niiden tausta nivoutuu myös Facebook-ryhmään.

Jokaisen uuden jäsenen täytyy käydä läpi opetteluprosessi pystyäkseen osallistumaan täysin yhteisön elämään. Erilaiset yhteisön puolet, kuten jäsenten roolit, asenteet ja näkökulmat, normit ja vuorovaikutussäännöt voidaan oppia vain symbolisen todellisuuden kautta. (Siitonen 2007, 31.) Esimerkkinä tästä, moninpeliyhteisön jäsenet käyttävät omaa erikoiskieltään (*jargon*) keskustellessaan. Käyttäessään erikoiskieltä pelaaja suorittaa teon, jotta teko on onnistunut pitää pelaajan ymmärtää yhteisön kieli sekä implisiittiset ja eksplisiittiset jaetut arvot (Robinson 2007, 106). Erikoiskielet voidaan jakaa neljään kategoriaan: (1) perus netiketti, jotta pelaaja voidaan ottaa yhteisössä tosissaan; (2) tietokonepeleille ominainen erikoiskieli; (3) moninpelin oma peliin liittyvä erikoiskieli; (4) yksittäisen moninpeliryhmän oma termistö (Siitonen 2007, 68-69). Pokémon Gossa huomion on saanut erityisesti erikoiskielten neljäs muoto eli oma termistö, joka on peliä pelaamattomalle lähes käsittämätöntä (esim. MTV 2016). Pelissä esimerkiksi *luretetaan*, *spawnataan*, *heitetään vattuja* ja kerätään *anoppeja*.

Moninpelaajat osallistuvat vuorovaikutukseen pelissä ja pelin ulkopuolella (Siitonen 2007, 65). Kuitenkaan perinteisissä moninpeleissä 40 % pelaajista ei ole kiinnostuneita tapaamaan kanssapelaajia oikeassa maailmassa (Kolo & Bauer 2004; Siitonen 2007, 74 mukaan). Toisaalta kasvokkaiset tapaamiset ovat tärkeässä roolissa vahvistamassa jäsenten käsitystä yhteisöstä, etenkin digitaalisissa ympäristöissä syntyneissä yhteisöissä, joissa verkon ulkopuoliset suhteet vahvistavat virtuaalista yhteisöä (Koh & Kim 2004, 86). Park ym. (2014) on tutkinut yksittäisiä määrääviä tekijöitä sosiaalisen verkostojen mobiilipeleissä. Heidän mukaansa pelaajat pelaavat, koska he saavat sekä nautintoa pelin muodossa että hyödyllisyyttä yhteisön muodossa. Sosiaalisuus, tapahtui se verkon välityksellä tai kasvokkain nähdään usein kiinteänä osana pelaamista. Pelit voivat hyötyä pelaajien välisistä sosiaalisesta toiminnoista ja pelaaminen taas luo sisältöä ja merkitystä pelaajien väliselle vuorovaikutukselle. Kaikki pelaajat eivät pidä sosiaalisuutta yhtä tärkeänä asiaa kuin muut, mutta sosiaalisuus voi olla myös tärkeä motivaattori pelaamiselle. Useimmiten pelaajat eivät näe muiden pelaajien läsnäoloa vain hyväksyttävänä vaan enemmän haluttavana asiana. (Siitonen 2007, 77-78.) Sosiaalinen aspekti voi esimerkiksi helpottaa pelin pelaamista saatujen vinkkien myötä tai liittoutumalla yhdeksi ryhmittymäksi. Parkin ym. (2014, 11) mukaan pelaajat ovat myös vaikuttavat enemmän muiden pelaajien henkilökohtaisista suorituksista kuin pelillistä tekijöistä.

Sosiaalisen aktiivisuuden motiivit pelaajien sitoutumisessa peliaktiviteetteihin ovat moninaisia asioita, joita sosiaalisuuden ja viestinnän näkökulmat auttavat ymmärtämään (Siitonen 2007, 78). Moninpeliyhteisöjen jäsenillä pitää olla vuorovaikutusta, jotta heillä voi olla kokemuksia yhteisöllisyydestä ja samanlaisuudesta yhteisöprosessin pyöriessä jaetun symbolisen todellisuuden

ympärillä. Kuitenkaan ei ole olemassa mitään sääntöä siitä, kuinka vahva yhteisön pitää olla, jotta siellä esiintyisi sosiaalista identiteettiä ja yhteisöllisyyttä. (Siitonen 2007, 82)

Moninpeliyhteisöt auttavat pelaajia pelaamaan paremmin, mutta ne voivat tarjota myös pelin ulkopuolisia etuja kuten seuraa (Siitonen 2007, 102, 105). Moninpelaajien yhteisöt tyypillisesti pitävät pelaamista tärkeänä osana yhteisöä. Pelaaminen on kuitenkin yhteisön jatkumisen kannalta lopulta vähemmän tärkeää (Siitonen 2007, 136). Yhteisön pitää olla enemmän kuin yksilöiden löyhä liittymä, jotta se voi kestää aikaa. Se tarvitsee koheesiota ja jaetun tunteen yhteisöstä pysyäkseen pystyssä. Yhteisöjen perusta on yhteisöllisyys tai samanlaisuus, eli jäsenillä pitää olla jotain yhteistä internetin lisätessä jo olemassaolevaa sosiaalista yhteyttä. Moninpeleissä johtajat ottavat vastuuta muiden pelaajien emotionaalisesta hyvinvoinnista. (Katz & Aspden 1997, 86; Siitonen 2007, 115-116; Williams ym. 2014.) Kiinnostus oppia pelin hienoudet, vastuunotto pelaajien emotionaalisesta hyvinvoinnista ja jaetun ymmärryksen hallitseminen ovat pelaajien perusosia moninpeleissä (Williams ym. 2014, 122.) Yhteistoiminnallisen pelin todennäköisyyden kasvu kasvattaa myös todennäköisyyttä pelaajien järjestäytymiselle (Williams ym. 2014, 123). Jäsenen kontribuutio yhteisöön voi olla moniluonteista. Tavallisesti jäsenelle on tietoa tai taitoja, joita toiset ryhmän jäsenet eivät omaa. (Siitonen 2007, 157). Pelaajat ja varsinkin johtavissa asemissa olevat pelaajat kiertävät ympäri internetiä keräten tietoa, keskustellen ongelmista ja etsien parhaita tapoja sekä käytäntöjä (Williams ym. 2014, 139). Uudet jäsenet otetaan kuitenkin yleensä ystävällisesti vastaan (Siitonen 2007, 124).

Perinteiset sosiologiset määritelmät kategorisoivat roolit niiden funktionaalisen määritteiden mukaan. Yksilöt saavat itselleen statuksia, jotka ovat olemassa kyseisessä sosiaalisessa systeemissä ja joilla on odotuksia ja velvoitteita (Parsons 1991, 92-93). Rooli on siis stereotyyppinen representatio siitä mitä yksilö tietyssä status-asemassa tekee (Williams ym. 2014, 122). Interaktionistinen konseptio roolista tunnistaa, että nämä odotukset ja vaatimukset eivät ole staattisia ulkoisia rakenteita, jotka törmäävät yksilöiden rooleihin (Dolch 2003, Williams ym. 2014, 122 mukaan). Sen sijaan yksilöt tarkoituksellisesti toimivat tavoin, jotka projektoivat muiden haluttua vaikutusta. Yksilöt ymmärtävät käytöksensä odotukset tietyissä tilanteissa perustuen suorittamaansa status-identiteettinsä, mutta näiden odotusten lisäksi on olemassa mahdollisuus roolin suorittamiseen luovilla, idiosynkraattisilla tavoilla. (Williams ym. 2014, 122)

Williams ym. (2014, 127 - 135) analyysin mukaan MMORGP-peleissä on kolmea erilaista roolin muotoa: kognitiivinen, emotionaalinen ja behavioristinen. Nämä pystytään heidän mukaan jaka-

maan kolmeen ilmenemismuotoon: tietoon (*knowledge*), tunteisiin (*emotions*) ja toimintaan (*action*). Williams on tutkinut näitä World of Warcraft -pelin raidien johtajissa.

Tietoon perustuvissa rooleissa johtavien pelaajien odotettiin tietävän vastaukset yhteisön muiden jäsenten kysymyksiin tai pystyvän osoittamaan jäsenille vastaukset. Peliyhteisön johtajat olivat näin pakotettuja ylläpitämään tietämystään alati laajenevasta pelimaailmasta. Tämän lisäksi tietoon perustuvissa rooleissa pelaajan piti pitää itsensä perillä peliympäristöstä, pelihahmoista ja muista pelaajista. (Williams ym. 2014, 127-128.) Pokémon Gossa tämä tulee esiin muun muassa pelaajien tietämyksenä parhaista paikoista kerätä tiettyjä pokémoneja, pelissä esiintyvistä hahmoista ja niiden vahvuuksista, pelin päivityksistä ja tapahtumista sekä osittain myös tietoja toisista pelaajista.

World of Warcraftissa killan tai raidi-johtajan rooli kiteytyi osittain tietoon, jonka he kehittivät pelimaailmasta ja sen asukeista. Interpersonaalisissa suhteissa johtavien pelaajin täytyy ottaa huomioon myös muiden pelaajien tunteet, jotka ovat myös tärkeä osa vuorovaikutteista roolien konseptia. Toisin kuin perinteisissä yksinpelattavissa videopeleissä, joissa pelaajan menestys mitataan kyvyllä arvioida mitä ohjelma tekee seuraavaksi, moninpelit ovat selkeästi sosiaalisia maailmoja, joissa yksilöt ovat yhteydessä toisiinsa. Yhteydet eivät ole vain pelaajien välisiä vaan myös roolien. Pelaessa pelejä kasvokkain ystävien kanssa pelaajalla voi olla halu voittaa, mutta toisaalta myös tarve ryhmän sisäiseen solidaarisuuteen. (Williams ym. 2014, 132.) Halu voittaa ja sitä ympäröivät tunteelliset kokemukset eivät ole niinkään yksilön päätettävissä, vaan pelin kontekstissa peliä suorittavien pelaajien sääntöjen ja roolien päätettävissä.

Näistä voidaan erottaa kaksi erilaista kehystä, jotka muokkaavat pelaavien yksiöiden suuntaa peliä kohtaan: pelaamiskehys (*playframe*) ja pelikehys (*gameframe*). Englanninkielisten nimiensä mukaisesti pelaamiskehys käsittää pelaamisen verbinä ja pelikehys subjektiivina. Pelaamiskehyksellä tarkoitetaan pelaajien kokemaa suhteessa pelimaailmaan. Sen sijaan, että yksilöt olisivat keskenään yhdenomaisia, he suuntautuvat, kuten sekä pelaajat että hahmot ja niiden suuntautumiset olisivat muokattuna tilanteen neuvotteluissa. Tämä piirre löytyy kaikissa roolipeleissä ja korostaa pelin sisäisten identiteettien merkitystä ja interpersonaalisia suhteita. (Williams ym 2014, 132-133) Pelaamiskehys voidaan jakaa saavutuskeskeiseen, jossa pelaaja pyrkii etenemään ja saavuttamaan pelin sisäisiä resursseja ja statusta, sekä suhdekeskeiseen, jossa pelaaja nauttii suhteiden luomisesta toisiin pelaajiin ja pitää avun antamisesta sekä tiedon jakamisesta. Pelikehys voidaan taas jakaa kilpailukeskeiseen, jossa hahmo etsii statusta ja tunnustusta saavutetuilla tavoitteilla sekä olemalla parempi kuin muut hahmot, sekä yhteistyökeskeiseen, jossa hahmo nauttii työskentelystä ryhmän kanssa ja laittaa tiimin itsensä edelle haluten tunnustusta ryhmän saavutuksista. (Williams ym 2014,

132-133) Pokémon Gossa nämä näkyvät pelaamiskehityksenä saavutuksina, kuten kerättyinä pokémoneina ja muina pelissä tapahtuvina etenemisinä pelissä. Suhdekeskeisyys näkyy Pokémon Gossa esimerkiksi uusien suhteiden luomisena toisiin pelaajiin, kuten tervehtimällä ja antamalla vinkkejä näille tai jakamalla omia kokemuksiaan. Kilpailukeskeisinä suhteina Pokémon Gossa esiintyy taas statuksen hakemisella muihin pelaajiin esimerkiksi alueen ensimmäisenä kaikkien saatavilla olevien pokémonien keräämiseen tai Pokésalien jatkuvaan hallitsemiseen. Yhteistyökeskeisyys näkyy Pokémon Gossa parhaiten saman tiimin jäsenten kaataessa kilpailevan tiimin hallitsemaa Pokésalia.

Toimintaan perustuvissa rooleissa johtajat, jotka tehokkaasti hallitsivat omia tai toisten tunteita, ovat kyvykkäitä vakiinnuttaakseen oikeutuksen seuraajiensa silmissä. Roolin legitimitetti lisää johtajien todennäköisyyttä pystyä suunnittelemaan tai vahvistamaan tilanteita, joka on ratkaiseva tekijä sosiaalisen toiminnan hallinnassa. (Williams ym. 2014, 135.) Johtajien näkyvät käyttäytymiset, joihin he ryhtyvät ylläpitääkseen kollektiivista määritelmää tilanteesta sisältää johtajuustrategioiden ilmentymisen, jotka hajaantuivat kulttuuriseksi tiedoksi. Kun johtajat pyrkivät ylläpitämään kollektiivista määritelmää tilanteesta, he jatkuvasti keskustelevat vuorovaikutustilanteissa sekä pelaamis- että pelikehityksissä. (Williams ym. 2014, 135-136.) Pelaajat laittavat luottamuksensa johtajiin enemmän kuin satunnaisiin pelaajiin. He luottavat esimerkiksi, että johtaja fasiloii kollektiivisen määritelmän tilanteesta tai että johtaja on joka viikko ottamassa tilanteen haltuun ja johtaa kirjaimellisesti ryhmän menestykseen. Osa roolin vastuusta on velvollisuus seuraajille. (Williams ym. 2014, 138.) Pokémon Gossa toimintaan perustuva roolit liittyvät esimerkiksi tiettyjen pelaajien suoriin neuvoihin siitä, mitä tilanteessa kannattaa seuraavaksi tehdä tai sosiaalisessa mediassa yhden henkilön järjestämiin yhteisiin tapahtumiin.

Rituaalinen viestintä ja tarinoiden jakaminen vaatii jaetut merkitykset (Siitonen 2007, 173). Pokémon Gossa rituaalisesta viestinnästä esimerkkinä on käsiliikkeet, joilla peliä pelataan. Pelaajat tunnistavat toiset pelaajat nopeasti älypuhelimien käytöstä ja erottavat tavallisen heiton kierteellä heitetystä pallosta. Moninpelaajien yhteisöt vaativat sekä yhteisöllisyyttä että viestintää ollakseen olemassa. Yhteisöllisyys luo perustan yhteisön sosiaaliselle verkostolle ja viestinnän kautta yhteisöprosessi etenee. (Siitonen 2007, 196.) Moninpeliyhteisön jäsenet osallistuvat symbolisen yhteisön luomiseen pitkäaikaisen vuorovaikutuksen kautta. Sosiaalisella identiteetillä on useita tärkeitä rooleja yhteisöprosessissa, kuten motivoida vuorovaikutusta jäsenten välillä ja auttaa heittää arvioimaan muilta pelaajilta saadun informaation. (Siitonen 2007, 196-197).

Pokémon Gosta tuli nopeasti yksi maailman suosituimmista ajanviettotavoista, joka yhdisti miljoonia ihmisiä. Symbolisen interaktionismin mukaan merkitykset ovat ihmisille itsessään keskeisiä tuotteita, jotka tapahtuvat vuorovaikutustilanteissa (Blumer 1986, 3-5). Mitä Pokémon Gon luoma yhteisö merkitsee jäsenilleen ja mitä pelaajat saavat siltä osallistuessaan siihen? Tätä voidaan tutkia tarkkailemalla yhteisön jäsenien toimintoja kohdatessaan toisia jäseniä kasvokkain ja verkossa. Yhteisön tutkiminen sekä sosiaalisessa mediassa että kasvokkain on jotain jota ei ilmeisesti ole tutkittu vielä paljoa lisätyn todellisuuden uutuuden ja aikaisemman vähäisyyden takia. Moninpelien viestintätutkimuksessa on tutkittu pelaajien yhteisöjen verkostoja tietokonevälitteisesti (Siitonen 2007, 13-14). Kuitenkaan lisätyn todellisuuden tuomaa kasvokkaisten mobiilipelien synnyttämää vuorovaikutusta ei ole tiedettävästi tutkittu. On siis perusteltua tutkia miten lisätyn todellisuuden tuoma kasvokkainen vuorovaikutuselementti eroaa tai on samanlainen moninpelien vuorovaikutuksesta. Tutkimalla aihetta saadaan myös viestinnällistä näkemystä lisätyn todellisuuden pelitutkimukseen tutkimalla millaista vuorovaikutusta yhteisössä käydään.

4 ONGELMANASETTELU

Lisätyn todellisuuden peliyhteisöjen vuorovaikutuksesta ei ole tiettävästi tehty tutkimusta pelityypin uutuuden takia. Peliyhteisöjen vuorovaikutusta on tutkittu tietokoneella pelattavissa moninpeliyhteisöissä 90-luvulta asti, mutta näissä yhteisöissä kasvokkainen viestintä on vähäistä maantieteellisten rajoitusten vuoksi tai sitä ei edes välttämättä edes nähdä yhteisössä tärkeäksi ja haluttavaksi asiaksi (Siitonen 2007, 27, 60). Tietokoneella tai pelikonsolilla pelattavissa moninpeleissä on usein viestintämahdollisuus, jonka kautta yhteisöt syntyvät. Pokémon Gossa ei ole tällaista pelin sisäistä viestintämahdollisuutta. Tämän takia pelin yhteisö syntyy sekä pelaajien tavatessa toisiaan oikeassa maailmassa että pelin ulkopuolisissa verkkovälitteisissä ryhmissä. Symbolinen interaktionismi on yhteisöjen tutkimiseen sopiva teoria, koska se perustuu henkilöiden samanlaisuudelle ja jäsenten välisiin dynaamisiin suhteisiin, jotka syntyvät jaetuista merkityksistä (Mead 1934, 10; Siitonen 2007, 29).

Pokémon Go on yksilöpeliksi tai moninpeliksi pelaajasta riippuen. Peli kuitenkin ajaa pelaajia samoihin paikkoihin tapaamaan toisiaan ja salien valloittaminen on helpompaa useamman pelaajan kesken. Tavanomaisissa moninpeleissä alkuperäinen vuorovaikutus tapahtuu pelin sisällä ja yhteisön vahvistuessa sitä rakennetaan myös kasvokkain. Pokémon Go kääntää lisätyn todellisuuden avulla tämän toisinpäin, kun pelaamisessa vuorovaikutus on kasvokkaista ja yhteisöissä tietokonevälitteistä. Tällainen lisätyn todellisuuden teknologian mukanaan tuoma uudenlainen tekniikka peliin erottautuu selkeästi aikaisemmista video- ja tietokonepeleistä, joissa pelaajat ovat voineet luoda yhteisöjä. Pokémon Gon yhteisö yhdistää sekä kasvokkaista että verkkovälitteistä vuorovaikutusta ja rakentaa yhteisön näiden molempien varaan. Tämä on moninpeleissä täysin uutta ja tästä syystä vuorovaikutuksen rakentuminen Pokémon Gossa on tutkimaton alue, joka saattaa erota aikaisemmista peleistä sen lisätyn todellisuuden luoman pelimekaniikan vuoksi, joka tuo kasvokkaisen vuorovaikutuksen pelin mahdollistamaksi ominaisuudeksi. Tutkimusongelma on siis: *miten vuorovaikutus rakentuu lisätyn todellisuuden pelissä?*

Symbolisessa interaktionismin mukaan ihmiset viestivät jatkuvasti toisilleen ja säätävät omaa viestimistään toisten reaktioihin (Coser 1977, 335). Yksittäinen henkilö ei näin ole oma persoonallisuutensa kuuluessaan yhteisöön, vaan osa yhteisöä, joka jakaa jaetut instituutiot omassa elämässään (Mead 1934, 162). Yksittäiset Pokémon Go -pelaajat ovat siis symbolisen interaktionismin perusteella vain osa yhteisöä, jotka jakavat jollain, vielä tutkimattomalla, tavalla Pokémon Go -yhteisön instituutiot. Pokémon Go -pelaajien yhteisö koostuu erilaisista ihmisistä, jotka jakavat yhteisen ak-

tiviteetin, Pokémon Go -pelin, ja ovat liittyneet yhteisön jäseniksi esimerkiksi tunteiden, uskollisuuden, yhteisten arvojen, ja/tai henkilökohtaisten huolenaiheiden takia (Brint 2001, 8).

Pokémon Gon yhteisö ei ole syntynyt tyhjästä heinäkuussa 2016 pelin julkaisun yhteydessä. Yhteisön syntyminen vaatii aikaa ja jatkuvaa vuorovaikutusta jäsenten välillä yhdessä tehdyn jatkuvan ja vaihtuvan vuorovaikutusprosessin tuloksena (Siitonen 2007, 29). Jotta tätä yhteisön jatkuvan vuorovaikutuksen rakentumista voidaan tutkia, on perusteltua ensiksi kysyä millä tavalla yhteisö rakentuu? Aihetta tutkitaan tutkielman ensimmäisellä tutkimuskysymyksellä, joka auttaa selvittämään tutkimusongelmaa:

TK1: Miten yhteisö rakentuu Pokémon Gossa?

Yksilö toimii aina suhteessa yhteisöön ja on rakentunut viestinnällisen, vuorovaikutukseen pohjautuvan prosessin kautta (Fernback 2007, 55). Useamman pelaajan peleissä yhteisön rakentumiseen vaaditaan keskinäistä vuorovaikutusta, joka lisää pelaajien välisiä kokemuksia yhteisöllisyydestä ja samanlaisuudesta (Siitonen 2007, 82). Meadin (1934, 10) mukaan ihmisten välinen viestintä on mahdollista ainoastaan silloin, kun ihmiset jakavat merkittävien symbolien ymmärryksen eli vuorovaikuttavat keskenään sujuvasti. Pokémon Gon yhteisö rakentuu siis yhteistyössä käyttäytyvistä jäsenistä, jotka pystyvät tähän ymmärtämällä toistensa aikomukset vuorovaikutuksen kautta. Yhteisön vuorovaikutus ei ole välttämättä aina helppoa huomata tai edes olemassa jos yhteisö on vakiintunut, kuten Pokémon Go -pelaajien yhteisö. Vuorovaikutus voi olla myös monenlaista luonteeltaan ja se voi esiintyä eri kanavissa eri tavalla (Siitonen 2007, 34). Toinen tutkimuskysymys, joka auttaa selvittämään tutkimusongelmaa on vuorovaikutuksen tarkastelu yhteisön parissa:

TK2: Millaista vuorovaikutusta Pokémon Gossa on?

Toinen tutkimuskysymys jaetaan kahteen osaan, jotta tässä tutkielmassa voidaan tutkia sekä pelaajien vuorovaikutuksen luonnetta peliä pelatessa, että pelaajien perustamissa Facebook-ryhmissä. Tällä tavalla yhteisön vuorovaikutuksen rakentumisesta saadaan tarkempi kuva.

TK2A: Millaista vuorovaikutusta Pokémon Gossa on kasvokkain?

TK2B: Millaista vuorovaikutusta Pokémon Gossa on verkossa?

Pokémon Gon vuorovaikutuksen ilmenemismuotoja tarkastellaan pelaajien pelatessa kyseistä peliä. Vuorovaikutuksella tarkoitetaan tässä tutkielmassa sekä nonverbaalista että verbaalista viestintää,

joita pelaajat osoittavat toisilleen kasvokkain pelatessaan peliään, kun he ovat huomanneet toisen pelaajan.

Verkossa tapahtuvalla vuorovaikutuksella tarkoitetaan tässä tutkielmassa Pokémon Gon pelaajien käymiä keskustelun avauksia pelaajille tarkoitettussa ryhmässä, jotka herättävät toisissa pelaajissa reaktioita, esimerkiksi tykkäyksien ja kommenttien muodossa.

5 AINEISTO JA MENETELMÄT

Lisätyn todellisuuden pelin vuorovaikutuksen rakentuminen vaatii tutkimista kahdessa eri ympäristössä pelin ja yhteisön luonteen takia. Ensiksi yhteisön rakentumista ja pelaajien vuorovaikutusta pitää tutkia sosiaalisen median ryhmissä, joissa käydään päivittäistä keskustelua. Toiseksi tutkimista pitää tehdä peliä pelaavien henkilöiden kautta eli ympäröivässä maailmassa tarkkailemalla pelaajia.

6.1 Facebook-aineiston keruumenetelmä

Facebook-ryhmän aineisto koottiin Pokémon Go Finland -Facebook-ryhmästä. Ryhmä on keskusteluissaan aktiivinen ja kaikkea saatavilla olevaa aineistoa ei ollut laadullisen tutkimusotteen takia välttämätöntä kerätä. Aineistoista otettiin raja, jonka tutkija päätti joulukuun 2016 keskustelun avauksiksi. Tämä aineisto oli kooltaan laaja, 808 yksittäistä päivitystä. Aineistosta tarkasteltiin lisäksi päivitysten tykkäyksiä, reaktioita ja kommentteja, mutta niiden kokonaismäärä ei laskettu vaan näissä keskityttiin enemmän esimerkkeihin yleisistä kommentteista. Aineisto kerättiin tammi-kuun 2017 alussa kuvakaappamalla ne Facebookin mobiiliapplikaation kautta, jonka jälkeen kuvat siirrettiin talteen analysointia varten.

Facebookista saadussa datassa ensimmäinen käsittelyn vaihe oli systematisointi, jossa selvitettiin löytyykö datasta eroavaisuuksia tai yhteneväisyyksiä konseptien välillä. Systematisointi tapahtui käymällä läpi kaikki materiaali, jaottelemalla, merkkamalla ja kommentoimalla, sitä milloin se oli tarpeellista. Prosessissa aineisto luokiteltiin mikroyksiköiksi, jonka jälkeen se koodattiin. (Boellstorff ym. 2012, 165.) Tämä tapahtui lisäämällä päivitykset laskentataulukkoon ja jaottelemalla sekä merkkamalla ne laskentataulukossa manifestin ja kategorisoinnin avulla sekä kommentoimalla mahdollisia esimerkiksi sopivia päivityksiä. Tämän koodauksen jälkeen aineisto käytiin läpi laske-malla manifestien ja kategorisointien osuudet läpi sekä määrällisesti että prosentuaalisesti. Näistä luvuista tulkittiin tulokset.

6.2 Etnografisen aineiston keruumenetelmä ja tutkimusmenetelmäs

Etnografinen aineisto kerättiin loppuvuodesta 2016 tutkijan pelatessa itse Pokémon Gota. Tutkija pyrki etsiytymään tiettyinä aikoina ja paikkoina muiden pelaajien suosimiin paikkoihin, mutta pela-

si myös jokapäiväisessä elämässään itse, jolloin kohtaamisia saattoi myös tapahtua luonnollisesti. Aina tutkijan kohdatessa pelatessaan vuorovaikutustapahtuman muiden pelaajien kanssa, hän kirjasi ylös ajan, paikan, tapahtuman ja vuorovaikutuksen aloittajan muistiinpanoihin sekä lyhyen kuvauksen vuorovaikutuksesta. Muistiinpanot saattoivat olla yhden lauseen mittaisia, lyhyitä toteamuksia reaktioista, tai pidempiä tiivistyksiä vartin keskusteluista. Havaintoja tuli yhteensä 45 kappaletta. Osassa havainnoissa tutkija itse aloitti vuorovaikutuksen, mutta tähän turvauduttiin vain pelin sisäisissä luonteissa kohdissa, kuten neuvon kysymisessä. Etnografisessa tutkimuksessa muistiinpanojen tekeminen on merkityksiä antavaa prosessia, jossa tutkija pyrkii tunnistamaan tutkielman kannalta merkitykselliset ilmiöt (Clifford 1990, 55-56). Tämän tutkielman merkityksellisiin ilmiöihin kuuluivat tiivistelmät keskusteluista ja nonverbaalisesta viestinnästä, jotka kertoivat vuorovaikutuksen rakentumisesta sekä myös vuorovaikutuksen tyylistä ja muodosta. Etnografista tutkielmaa tehdessä tutkija on pakotettu luottamaan muistiinsa eikä välttämättä pysty kirjaamaan tai havainnoimaan kaikkea aineistoon sopivaa raportointia. Tämän takia etnografisten muistiinpanojen tuottaminen on tapahtuman uudelleenkirjoittamista, jonka kuvaus on intertekstuaalista. (Lappalainen 2006, 6; Clifford 1990, 54-57).

Etnografinen aineisto luokiteltiin aluksi symbolisen interaktionismin kolmen premissin mukaisesti jäsenten toimimiseen kohtaamisissa, syntyneisiin merkityksiin ja merkitysten käsittelyyn yhteisön rakentumisen selvittämiseksi kasvokkaisissa tilanteissa (Blumer 1986, 2). Samanlaisuuden piirre medioituu symbolien, merkitysten tulkinnan ja varmistamisen toiminnoilla, kun ihmisten välillä tapahtuu vuorovaikutusta, jossa he tulkitsevat tai määrittelevät toistensa toimintoja pelkän reagoinnin sijaan. (Blumer 1986, 1, 79.) Pokémon Gossa tämä tapahtuu kun pelaajat kohtaavat toisiaan kasvokkain ja vaihtavat yhteisiä merkityksiä ja määrittelevät toimintojaan toisiaan kohtaan. Luokittelu tapahtui etnografisesta aineistosta, josta nostettiin tämän jälkeen esimerkkejä, joilla esitettiin jäsenten toimimista kohtaamisissa, niissä syntyneitä merkityksiä ja käsittelyä. Tämän jälkeen merkitysten käsittelyt luokiteltiin Williamsin ym. (2014, 127-135) kolmen roolin ilmenemismuodon perusteella tietoon, tunteisiin ja toimintaan. Kuten edellisessäkin aineistossa niin myös etnografisesti kerätty aineisto luokiteltiin ja tämän jälkeen siitä nostettiin esimerkkien avulla havaintoja. Lopuksi molemmat etnografiset luokittelut verrattiin vastaaviin verkkovälitteisiin aineistoihin aineistotriangulaation avulla.

Tietyn tarkan aiheen tutkiminen vaatii tutkijalta tietoa aiheesta. Tästä syystä pelitutkimuksen parissa pidetään tärkeänä, että tutkija itse pelaa tutkimaansa peliä (Siitonen 2007, 40 katsauksen mukaan). Tämä painottuu eritoten siihen, että yhteisön jäsenillä on yhteiset symbolit, erikoiskieli ja merkitykset peliä ja yhteisöä koskien, joista tutkija jää pois, jos hän ei ymmärrä niitä. (Siitonen

2007, 40-41). Tämän tutkielman tekijä pelaa itse Pokémon Gota aktiivisesti ja on seurannut käytyä vuorovaikutusta jo ennen tutkimusaineiston keruuta.

Pokémon Go -yhteisössä tapahtuva vuorovaikutus voi olla joko kasvokkaista tai tietokonevälikkeistä. Tuhansien pelaajien aktiiviset ryhmät Facebookissa ovat yhteisön rakennuspaikkoja, joissa käydään jatkuvaa keskustelua ja vuorovaikutusta ympäri vuorokauden. Niiden tarkastelu ja seuraaminen auttavat tutkijaa selvittämään, millä keinoilla kyseisessä pelissä yhteisöä rakennetaan. Tällaisen valmiin aineiston tutkimisessa tutkija tekee harkinannanvaraisen otannan, joka koostuu tietyllä aikavälillä käydyistä keskusteluista, jota analysoidaan perusteellisesti (Eskola & Suoranta 1998, 15, 18). Tutkielmassa ei pyritä tilastollisiin yleistyksiin vaan sen sijaan pyritään kuvaamaan tapahtumaa ja ymmärtämään ihmisten toimintaa sekä tulkitsemaan sitä teoreettisesti kestävältä pohjalta (Eskola & Suoranta 1998, 61-62).

Siitosen (2007, 139) mukaan tietokonevälikkeinen viestintä ei ole koskaan yhtä syvä viestinnällinen kokemus kuin kasvokkainen viestintä. Toisaalta Birne ja Horvath (2002) esittävät, että verkossa tapahtuva sosiaalinen viestintä voisi täydentää kasvokkaisen sosiaalisen yhteydenpidon käyttöä tuottaen positiivisia mielleyhtymiä näiden väliin. Näin on siis perusteltua myös tutkia, millä tavoin kasvokkainen viestintä tapahtuu Pokémon Gossa sen ollessa myös iso osa peliä ja uusi ominaisuus pelimaailmassa. Etnografinen tutkimus on osoittanut hyödylliseksi tutkimusmetodiksi tietokonevälikkeisessä viestinnässä, jossa pyritään ymmärtämään ihmisen sosiaalista käyttäytymistä (Costigan 1999). Viestinnän etnografia on sosiaalis-konstruktionistinen lähestymistapa viestinnän tutkimukseen, jonka ensisijaisena tavoitteena on kuvata ja tulkita puheyhteisön ja viestinnän kulttuurisia piirteitä puheyhteisön jäsenten näkökulmasta (Poutiainen 2007). Etnografinen tutkimus on peräisin antropologiasta ja sosiologiasta, mutta se on myös relevantti viestinnän tutkimukseen ja erityisesti tietokonevälikkeiseen viestintään, sosiaaliseen mediaan ja pelitutkimukseen (Boellstorff ym. 2012, 3). Etnografia on osallistuvan havainnoinnin muoto, jossa tutkija osallistuu tutkimansa yhteisön toimintaan ja elää samalla tavalla kuin muut yhteisön jäsenet (Eskola & Suoranta 1998, 99-100, 104, 106). Tutkija siis itse pelaa Pokémon Gota ja tarkkailee samalla muiden pelaajien vuorovaikutusta toisiin pelaajiin ja tutkijaan itseensä. Tarkastelun alla on vuorovaikutuksen tyyli, kuten sisältö, kesto ja nonverbaalinen viestintä. Pokémon Gon pelimekaanikan takia etnografinen havainnointi suoritetaan ympäröivässä maailmassa toisin kuin perinteisissä moninpelien etnografisessa tutkimuksessa. Tällaisessa kenttätyössä tutkija pääsee kosketuksiin tutkittavien kanssa aidossa peliympäristössä (Eskola & Suoranta 1998, 16). Tutkija voi itse päättää tilanteen päällä, kerrotaanko osallistuvassa havainnoinnista tutkittaville eettisen pohdinnan mukaan, jos kokee sen tarpeelliseksi. Tilanteissa, joissa tutkija pyrkii säilyttämään tutkittavan sellaisenaan, on kyseessä tutkittavien oma

näkökulma. (Eskola & Suoranta 1998, 16, 73). Etnografisessa tutkimuksessa havainnoista tehdään muistiinpanoja eli ne kirjoitetaan tekstiksi (Lappalainen ym. 2007, 114). Aineiston koon rajoituksena toimii kylläntyminen eli saturaatiotilanne, jossa uusi materiaali aineistoon ei tuo enää mitään uutta tietoa tutkimusongelman selvittämiseksi (Eskola & Suoranta 1998, 62).

Erilaiset lähestymistavat moninpeleihin eivät ole toisiaan poissulkevia vaan pikemmin täydentäviä ja aineistojen kirjo voi olla monimuotoinen (Eskola & Suoranta, 1998 16; Siitonen 2007, 28). Aineistot ovat myös lähteiltään erilaisia: Facebookista saatu aineisto on tuotettu tutkijasta riippumatta, kun taas etnografinen, kentältä havainnoinnilla saatu aineisto taas on tuotettu tutkijan myötävaikutuksella (Eskola & Suoranta 1998, 15). Kasvokkainen ja internetissä tapahtuva viestintä eivät ole myöskään funktionaalisesti vastaavia (Birne & Horvath 2002).

Facebook-ryhmän yhteisön rakentumisessa tutkija tulkitsee sivuilla käytyjä keskustelun avauksia ja keskusteluja ja selvittää löytyykö niistä yhteisöille tyypillisiä tapoja ja menetelmiä, kuten jatkuvaa vuorovaikutusta, etuja ja symbolista todellisuutta ja koodaa nämä teemakortistoon. Etnografisen aineistonkeruun tulokset kirjoitetaan ylös ja niistä ne luokitellaan vuorovaikutustyyppien mukaisesti, jonka jälkeen ne teemoitellaan. Lopussa molempien aineistonkeruutapojen tuloksia teemoitellaan nostamalla niistä tutkimusongelmia valaisevia teemoja ja niitä verrataan jo olemassa olevaan moninpeliyhteisötutkimukseen aineistotriangulaation avulla. (Eskola & Suoranta 1998, 51, 126).

Luokitellusta aineistosta tehdään tulkintoja sen jälkeen, kun se on kerätty ja valmisteltu käsiteltäväksi dataksi. Tämän jälkeen aineisto analysoidaan teoreettisesti perustellun näkökulman mukaan. (Eskola & Suoranta 1998, 151, 153)

Facebook-aineisto käydään läpi kahden eri symboliseen interaktionismiin perustuvan jaottelun läpi. Ensiksi aineistoa lajitellaan Fernbackin (2007, 55) ilmaisevien manifestien kautta eli sitoutumisen, empatian ja viihteen. Tällä tavoin vastataan kysymykseen miten yhteisö rakentuu Pokémon Gossa, tarkastelun ollessa Facebookissa keskustelun avauksissa sekä tuoden valittuja kommentteja myös tutkittavaksi. Toiseksi käytetään International Communications Associationsin (2012, 15) vuosittaisessa tapaamisessa esitettyä Facebookissa tapahtuvien symboliseen interaktionismiin perustuvaa julkaisujen kategorisointia:

- 1) Elämää muuttavat kokemukset, kuten ilmoitukset onnistumisista
- 2) Sosiaaliset ilmoitukset, kuten ilmoitukset suhteista ja ystävyyksistä
- 3) Piilotetut viestit, kuten lyriikoiden avulla kerrotut tuntemukset
- 4) Tiedonannot, kuten mielipiteet ja faktat

- 5) Hauskat julkaisut, kuten koomiset kuvat
- 6) Purkautumistiet, kuten kuvat pettymyksistä

Kategorisoinnilla perehdytään tarkemmin yhteisön rakentumiseen vastaamalla toiseen tutkimuskysymykseen eli siihen millaista vuorovaikutus on verkossa Pokémon Gon osalta. Kategorisoinnin avulla saadaan selvitettyä, millaisia keskustelunavauksia Facebookissa käytetään. Samaan aikaan, kun aineisto lajitellaan ja kategorisoidaan, keskustelunavausten kommentteja ja reaktioita seurataan. Näiden kategorisointi tai lajittelu ei ole tutkielmalle mielekästä, mutta niitä analysoidaan suhteessa itse avauksiin. Tällä tavoin saadaan selville, millä tavalla yhteisöä rakentaviin keskustelunavauksiin vastataan ja millä tavalla vuorovaikutus ilmenee yhteisössä käyttäjien toimesta.

Etnografisessa aineistossa ei käytetä samoja luokitteluja kuin Facebook-aineistossa. Tämä johtuu siitä, että vaikka Fernbackin (2007) ja International Communications Associationsin (2012) käyttämät luokittelut perustuvat symboliseen interaktionismiin, ne ovat tehty sosiaaliseen mediaan sovellettaviksi kasvokkaisen viestinnän sijaan.

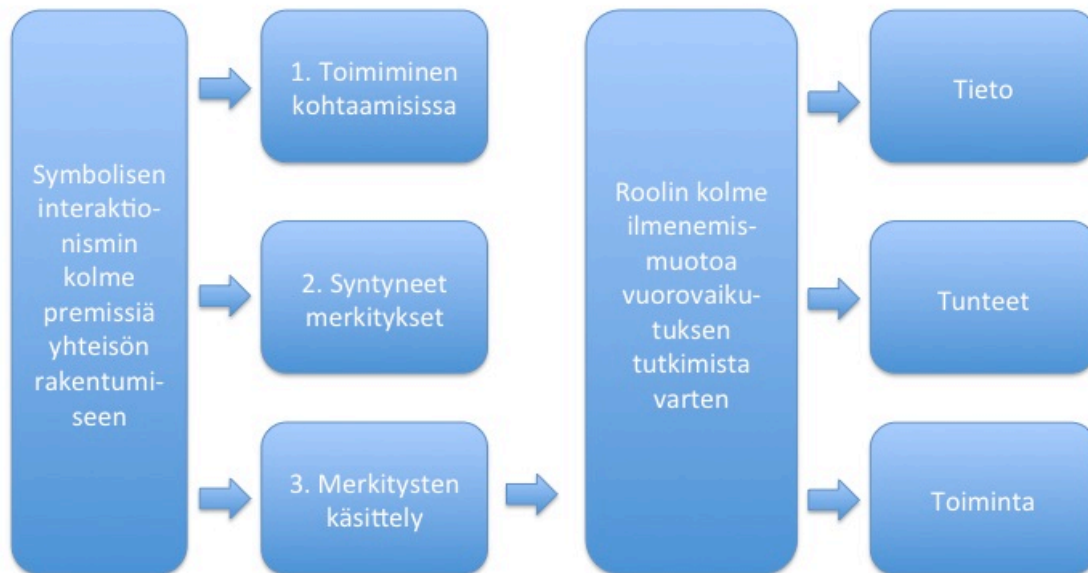
Etnografista aineistoa luokitellaan kahdella tavalla, joilla pyritään vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Ensiksi yhteisön rakentumisen luokittelussa käytetään Blumerin (1986, 2) symbolisen interaktionismin kolmea premissiä:

1. Ensimmäisen premissin mukaan ihmiset toimivat objekteja kohtaan niiden merkitysten mukaan eli miten yhteisön jäsenet toimivat kohdatessaan erilaisia objekteja, kuten pelin tapahtumia ja toisia yhteisön jäseniä?
2. Toisen premissin mukaan nämä merkitykset nousevat esiin yksilöiden välisestä sosiaalista vuorovaikutuksesta eli minkälaisia merkityksiä näistä kohtaamista syntyi, kuten tervehdyksiä, jutteluja tai tietoisia tekemättäjäättämisiä?
3. Kolmannen premissin mukaan näitä merkityksiä käsitellään ja muokataan yksilön kohtaamisissa syntyvän tulkitsemisprosessin kautta eli miten näitä merkityksiä käsiteltiin vuorovaikutustilanteiden tulkitsemisprosessissa eli syntyikö eleistä jaettuja ajatuksia ja vastauksia sisältäviä merkityksellisiä symboleita, joissa molemmilla osapuolilla on yhteinen ymmärrys tilanteesta? Tämä näkyy muun muassa tilanteeseen sopivana vastaamisena ja keskusteluina.

Tämän jälkeen etnografisen aineistossa esiintyneitä merkityksellisiin symboleihin johtaneita vuorovaikutustilanteita luokiteltiin Williamsin ym. (2014, 127-135) kolmella roolin ilmenemismuodolla:

tiedolla, tunteella ja toiminnalla, jotta toiseen tutkimuskysymykseen yhteisön vuorovaikutuksesta voitaisiin vastata.

KAAVIO 1: Etnografisen aineiston luokittelu



Pokémon Gossa pelaajat kohtaavat erilaisia objekteja, kuten pelin tapahtumia ja toisia pelaajia, joita kohtaan he toimivat niiden merkitysten mukaan, kuten tervehtien, iloiten, jutellen tai tietoisesti jättäen tekemättä mitään näistä. Nämä merkitykset näkyvät vuorovaikutuksena tai sen poisjättämisenä toisia pelaajia kohtaan, jotka näkyvät vuorovaikutustilanteiden tulkitsemisprosessissa.

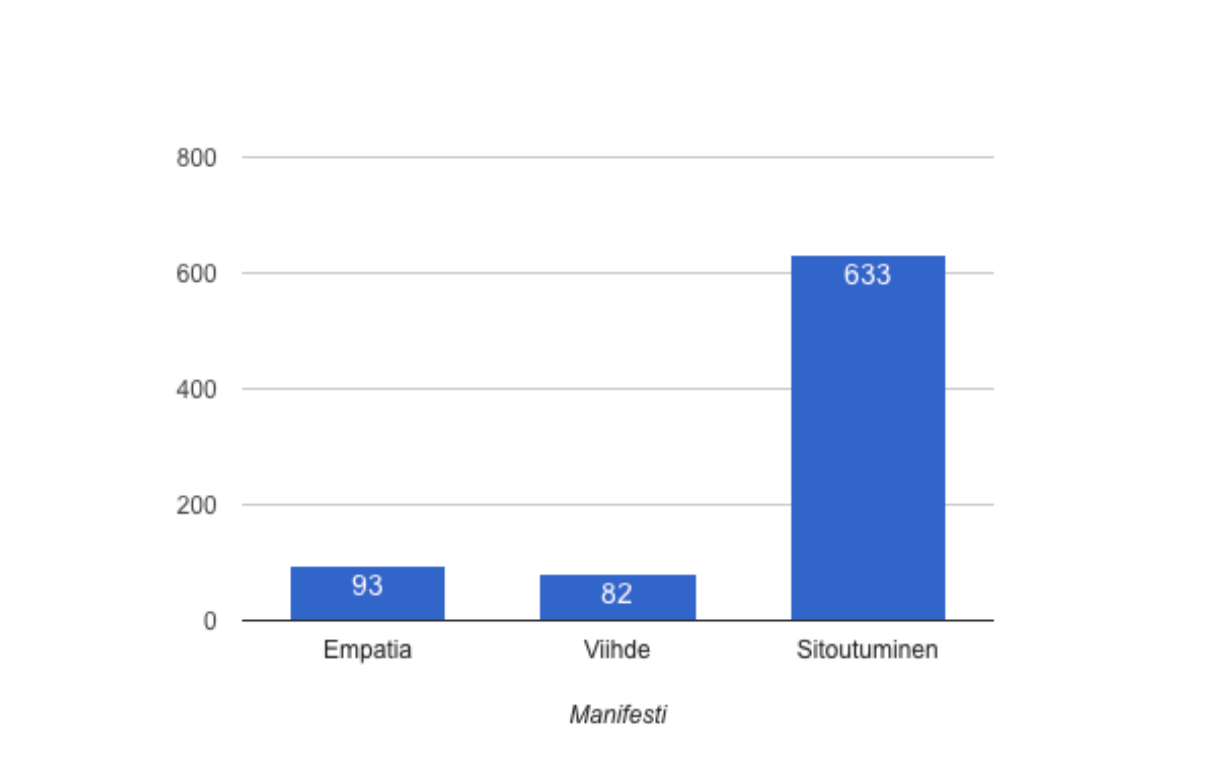
7 TULOKSET

Facebook-aineistona olleet 808 yksittäistä päivitystä jaoteltiin aluksi Fernbackin (2007) tyyllillä manifesteittain sitoutumiseen, empatiaan ja viihteeseen. Toisekseen aineisto jaoteltiin International Communications Associationsin (2012) kategorisoinnin avulla. Ensimmäisellä jaottelulla tutkittiin Pokémon Go -yhteisön rakentumista verkossa ja toisella syvennettiin vuorovaikutuksen tyyliin verkossa. Luettavuuden vuoksi kommenttien kirjoittajat ovat tarpeen vaatiessa nimetty jäsentä tarkoittavalla J-kirjaimella ja järjestysnumerolla. Järjestysnumero ei tarkoita monesko kommentoija jäsen on, vaan se on aineistosta esimerkiksi otettujen jäsenten numerointi kommenttien yksilöimiseksi. Facebook-reaktiot ja kommenttien määrä on merkattu lainauksien perään hakasuluilla. Etnografisen aineisto jaoteltiin aluksi Blumerin (1986) symbolisen interaktionismin mukaisesti ja tämän jälkeen Williams ym. (2014) kolmen roolin ilmenemismuodon kautta. Kasvokkaista vuorovaikutusta tutkittiin luokittelemalla ja analysoimalla aineisto Blumerin (1986) symbolisen interaktionismin mukaan ja tämän jälkeen merkityksellisiin symboleihin johtaneet vuorovaikutustilanteet luokiteltiin ja analysoitiin Williams ym. (2014) kolmella moninpelien roolin ilmenemismuodolla.

7.1 Yhteisön rakentuminen lisätyn todellisuuden pelissä

7.1.1 Pokémon Go -yhteisön rakentuminen verkossa

Facebook-päivitykset jaettiin Fernbackin (2007) manifesteihin. Sitoutumis-manifestiin perustuvat päivitykset olivat niitä, joiden oli tarkoitus saada tykkäyksiä, reaktioita, jakoja ja kommentteja ja näin toimia aloitteina vuorovaikutukselle. Empatia-manifestiin jaettiin päivitykset joiden tarkoitus oli saada solidaarisuutta osoittavia kommentteja, kuten rohkaisuja. Viihde-manifestillä tarkoitettiin päivityksiä, joiden tarkoitus oli toisten hauskuuttaminen ja viihdyttäminen. Manifestien rajat eivät ole selkeitä ja esimerkiksi sitoutumiseen perustuvat päivitykset vaihtelivat paljon luonteeltaan.



KUVIO 2: Facebook-aineisto jaoteltuna manifestien mukaan.

Sitoutuminen oli selkeästi yleisin muoto Facebook-ryhmän yksittäisistä päivityksistä. Sitoutumisen osuus kaikista päivityksistä oli 78,4 %, empatian ollessa 12 % ja viihteen 10 %. Näin selvät erot kertovat siitä, että yhteisö rakentuu Pokémon Gossa verkossa pääasiassa sitoutumisen avulla, jota kuitenkin tukee empatiaan ja viihteeseen perustuva viestintä.

Sitouttamis-manifestitin kuuluvat päivitykset jaoteltiin vielä erikseen elämää mullistaviin, hauskoihin, purkautumisteihin, sosiaalisiin ilmoituksiin, tiedonantoihin ja piilotettuihin viesteihin. Näiden ja manifestien osuudet löytyvät taulukosta 1.

TAULUKKO 1: Manifestit ja sitouttamis-manifestit jaoteltuna prosenttiosuuksien mukaan.

MANIFESTIT	OSUUS PROSENTTEINA	SITOUTTAMIS- MANIFESTI JAOTELTUNA	OSUUS PROSENTTEINA
Empatia	11,5 %	Yksinkertainen kysymys	29,7 %
Viihde	10,1 %	Suora avunpyyntö	9 %
Sitouttaminen	78,4 %	Kysymys samalla ilmoittaen omasta saatavuudesta	9,2 %
		Tiedonjako	12,2 %
		Muiden pelitilanne	7,1 %
		Helposti tykättävien esiintuominen	32,8 %
Yhteensä	100 %	Yhteensä	100 %

Sitoutumis-manifestiin perustuvat vuorovaikutusaloitteet yhteisön rakentamiseksi pystyttiin jakamaan vielä tarkempiin osiin: yksinkertaisiksi kysymyksiksi (29,7 %), joiden tavoitteena oli saada enemmän tietoa omaavilta pelaajilta vastaus kysyjää askarruttavaan aiheeseen, kuten

“Hei olemme lähdössä pokejahtiin Helsinkiin. Mihin kannattaa lähteä, jotta löytyisi harvinaisempia pokemoneja?” [2 tykkäystä ja 7 vastausta]

Kommenteissa muut jäsenet mainitsivat eri paikkoja Helsingistä, jotka he ovat kokeneet hyviksi peliä pelatessaan. Lisäksi yksi jäsen kommentoi toisen ehdotukseen, että hän ei ole saanut sieltä kuin yhtä yleistä pokémonia. Yksi jäsen myös kommentoi seuraavansa julkaisua, koska hänellä on myös tulossa matka Helsinkiin. Viimeisessä kommentissa alkuperäinen vuorovaikutusaloitteen tekijä kiitti kysymykseen vastanneita jäseniä:

“Kiitos vinkeistä. Tehtiin reissu Suomenlinnaan ja vähän kierreltiin mm. Kaisaniemessä, Kampissa ja Töölössä. Hyvä saalis saatiin. Seuraava reissu sitten Lauttasaareen.”

Suoria avunpyyntöjä sitouttamis-manifestista oli 9 %. Näissä yhteisön pyytää apua peliin liittyvään ongelmaan, jota ei osaa itse ratkaista, esimerkkinä tilanne jossa jäsenen kielitaito ei riitä palautteen antoon pelin kehittäneelle Nianticille:

“Hei! Se, jolla on hyvä englannin taito niin voisi laittaa tänne palautetta tuosta uudesta nearby uudistuksesta. Eli näyttäisi muutakin kuin stoppien lähellä olevat pokemonit. Varsinkaan, jos stoppeja ei ole. Itsellä ei taito riitä. :([linkki Pokémon Gon viralliseen Facebook-päivitykseen. 14 tykkäystä, 27 kommenttia]

Kyseisen julkaisun ensimmäinen kommentoija kertoi, että hänelle on aikeissa toteuttaa tämä pyyntö, jonka jälkeen kommentoija kopioi englanninkielisen kehittäjän sivuille laittamansa palautteen alkuperäiseen Facebook-keskusteluun. Tämä kommentti sai 23 tykkäystä. Tämän jälkeen kommentoija kertoi, että ei ole hyvä englannissa, mutta tekstin ymmärtäneen. Tämä kommentti sai 11 tykkäystä. Ensimmäistä kommentoijaa kiiteltiin useaan otteeseen, jonka jälkeen keskustelu siirtyi päivityksen sisältöön ja mielipiteisiin siitä sekä jäsenten jakamiin kuviin pelistä.

Facebook-yhteisöä rakennettiin myös aloittamalla keskustelu kysymällä muiden pelaajien pelitilanteesta ja samalla ilmoitettiin omasta saavutuksesta. Näitä oli 9,2 % sitouttamis-manifesteista. Esimerkiksi alla olevassa päivityksessä yhteisön jäsen kysyy, ovatko muut pelaajat löytäneet kaikki saatavilla olevat pokémonit pelaten ilman apuohjelmia. Tämän jälkeen hän ilmoittaa, että on itse saavuttanut tämän:

“Olisitko saanut dixin täyteen ilman kartta sovelluksia ja häkkäämättä?? Mulla 143 poksua kaikki saatu ilman karttoja yms... Enimmäkseen tullut napattua luonnosta sekä munista. :) :) “ [37 tykkäystä, 36 kommenttia]

Suurimmassa osassa keskustelun 36 kommentista jäsenet vastasivat saaneensa suurimman osan kiinni ilman apukeinoja ja vain muutama myönsi käyttäneensä karttoja apukeinoina. Suurin osa myös mainitsi samalla tilanteensa ja pelipaikkansa sekä -aikansa. Lisäksi keskustelu siirtyi kahdessa kommentista sivupoluille, joissa toisessa kyseltiin muiden pelaajien tasoa, jolla he olivat saaneet kerättyä kaikki pokémonit. Toisessa sivukeskustelussa yksi jäsen kysyi, mikä on Ditto-pokémoni ja mistä sen voi saada. Toiset jäsenet neuvoivat häntä tässä asiassa pian kysymyksen jälkeen. Kommenteissa otettiin myös kantaa ”oikeaan” pelityyliin ja kerrottiin samalla, kuinka Facebook-yhteisöt olivat auttaneet pelin peluussa:

”..Tervetuloa joukkoon mielestäni ainoa ja oikea tapa pelata on ilman sovellutuksia_täältä ja mun tapauksessa pokémon go Tampere sivuilta sai sopivasti vinkkejä missä oli nähty harvinaisuuksia_itse sain dixin täyteen jo 7.10 ja Diton viikon metsästyksen jälkeen_pelaan vieläkin joka päivä..tasolla 34 oon...”

Yhteisössä tehtiin myös yhteisön rakennusta tiedonjaoilla (12,2 % sitouttamis-manifestin päivityksistä). Näissä aloitteissa jäsen kertoo muille jäsenille mahdollista hyötyä tarjoavaa tietoa. Esimerkiksi alla olevassa päivityksessä yhteisön jäsen jakaa tietoa tietyllä alueella esiintyvistä harvinaisista pokémoneista, jotta alueen muut pelaajat hyötyvät tästä:

“Keravalla eteläkaskelassa charmander nesti spawn aika kai 40 tai 45 spawnaa 2kerrallaan poke-stopin läheisyyteen:)” [4 tykkäystä, 8 kommenttia]

Tiedonjako-julkaisun kommentteissa kysyttiin tarkennusta aikaan ja tarkempaa osoitetta, johon alkuperäinen päivittäjä ei osannut vastata, mutta antoi tarkemmat sijaintitiedot maamerkkien mukaan. Eräs jäsen myös antoi neuvot muille samassa kaupungista esiintyvistä harvinaisista pokémoneista. Kommenteissa myös iloittiin muista saman kaupungin pelaajista ja kerrottiin samalla omista saavutuksista:

”Hei Jee, Keravalaisia. :) Sain tänään Lapraksen Honkkarin luota.”

Aineistossa esiintyi myös yhteisön rakentamisen aloittamis -keskusteluavauksia sitouttamis-manifesteissä kysymällä suoraan muiden pelaajien pelitilanteesta. Näitä oli sitouttamis-manifestista 7,1 %. Näissä alkuperäisen Facebook-päivityksen tehnyttä jäsentä kiinnostaa muiden yhteisön jäsenten pelitilanne:

“Milläs monnilla teil on eniten karkkeja? :)” [kuva omasta pokémonista, jolla todella paljon kerättyjä pokekarkkeja]

Edellisen päivityksen kommentteista suurimmassa osassa jäsenet vastaavat suoraan kysyjän kysymykseen pokémonin nimellä ja vastaajilla on yksi tai kaksi tykkäystä. Kommenteissa käytiin myös keskusteluja siitä miksi osa jäsenistä kerää pokémon-karkkeja kyseisellä tavalla ja kerrottiin omista tavoista pelata peliä ja keskusteltiin jäsenten tavoitteista pelin suhteen:

”Mul on pidgeyt sitä varten, eikä mua lvl kiinnosta oikeastaan ollenkaa.”

Kommenteissa myös ihmeteltiin toisten määriä ja käytiin samalla keskusteluja:

J1: ”Eevee +1k, muilla max 250, muut menee 3xp evolveihin. [1 tykkäys]”

J2: ”Mä kun luulin että mulla on paljon kun on 142 eevee candy :O”

J1: ”Noh niit kertynyt hyvä iv eeveetä odotellessa :D

J3: ”Pidgey 1900+, tosin olen vasta pari viikkoa kerännyt :) [1 tykkäys]”

J4: ”Noni asiaa! Sit jos tulis se tupla xp päivä! Itellä 1k candyja hyvänä kakkosena tullaan”

J3: ”Joo jos ei pariin kuukauteen kuulu eventtiä niin siinä alkaa sit jo karkkeja olemaan lähemmäs 10k :D Rattaakin jo 1500+...”

Lisäksi kommentteissa keskusteltiin erään Pokémonin lempinimestä:

J5: ”Jynx 2257”

J6: "Montako Tuksua olet saanut kiinni? [1 tykkäys]"

J7: "Mulla ne on nimellä Nicki Minaj [3 tykkäystä]"

J5: "534 Jynxiä otettu kiinni. Muutama on tullut munistakin. [1 tykkäys]"

Sitouttamis-manifestistä 32,8 % oli helposti tykättävien julkaisujen ja kuvien jakamista. Nämä kuvat ja päivitykset olivat luonteeltaan sellaisia, joissa esiintyi muun muassa onnistumista, riemua ja yhteisöllisyyttä.

"NYT loppu munien hautominen ja Jynx:ien adoptoiminen!!! Vihdoinkin ja villinä <3" [kuva harvinaisesta pokémonista]

Helposti tykättävän -julkaisun kommentoissa ihmeteltiin päivityksen sanamuotoja, joita alkuperäinen jäsen sitten selvensi. Lisäksi muut jäsenet kommentoivat ihailleen alkuperäisen viestin lähettäjän статистиikkaa ja toivottivat onnea. Lisäksi yksi kommentoija valitteli omaa huonoaan tuuriaan, johon alkuperäinen päivittäjä vastasi empatialla:

J8: "Täällä vaan jatkuu ja jatkuu... [2 tykkäystä]"

J9: Kyllä se vielä sut löytää <3 [1 tykkäys]

Eri sitouttamis-manifestin muotoihin perustuvat julkaisut synnyttivät pääsääntöisesti samankaltaisia yhteisön rakentamista vuorovaikutustapojen, kuten tykkäyksien, lyhyitä suorja vastauksien ja kiitoksen kautta. Tämä piti etenkin paikkansa yksinkertaisissa kysymyksissä, suorissa avunpyynnöissä, kysymyksissä muiden pelitilanteesta samalla tai olematta ilmoittamatta omasta pelitilanteesta. Näissä kaikissa esiintyi myös keskustelujen siirtymistä sivupoluille ja jopa toteaviin keskusteluihin pelin etiikasta ja erilaisista pelityyleistä. Tiedonjakoon perustuvissa julkaisuissa yhteisön rakentamista esiintyi myös lisäkysymysten ja -vastausten parissa sekä yhteisön jäsenten identifioitumisen muodossa. Helposti tykättävien päivitysten ja kuvien jaoissa yhteisön jäsenten välinen yhteisön rakentuminen erosi eniten muista sitouttamis-manifestin osa-alueiden julkaisuista, koska näissä esiintyi kommentoissa myös vuorovaikutusta, joilla haettiin empatiaa ja johon myös vastattiin.

Empatia-manifestiin perustuvia päivityksiä oli 11,5 % kaikista yhteisöä rakentavista Facebook-julkaisujen aloituksista. Näihin kuuluivat julkaisut, joihin toisten käyttäjien odotetaan vastaavaan solidaarisuudella, kuten empaattisilla viesteillä ja näin rakentavan yhteisöllisyyttä. Alla olevassa esimerkissä päivittäjä hakee empatiaa yhteisöstä, koska on erikoistapahtuman aikana paikassa, jossa ei pysty hyödyntämään tapahtuman tuomia mahdollisuuksia. Päivittäjä kysyy suoraan löytyykö yhteisöstä samanlaisesta kohtalosta kärsiviä ja toteaa kaipaavansa tukea.

"Tätä tuskan määrää joulueventin alkaessa kun oot paikassa jossai ei yhtään pokestopppua(!) ja jouluevent alkaa tänään? :(:(tuskin löytyy edes yhtään pokemonia. Kellään tietoa kauanko event kestää? Pääsen sivistyksen

pariin vasta tiistaina... Muita kohtalontoverita? Kaipaen tukea. [Facebook-tunnetilana: kamppailee hankaluuksien kanssa. 30 tykkäystä tai muuta reaktiota, 36 kommenttia].

Kommenteissa pääosa 36 kommentista oli kohtalotovereiden tukea ja empatiaa aiheeseen, loppujen antaessa kysyjille lisätietoa tapahtumasta. Kaikissa vastauksissa oli tykkäyksiä ja osaan oli lisäksi kommentoitu kertomalla omasta huonosta tilanteesta. Esimerkki tyypillisestä vastauksesta:

”Mulla yks stoppi tossa 20 askeleen pääs.. eiku ei mitää.. tunnen tuskan :(”

Empatia-manifestiin perustuvilla aloitteisiin vastattiin empatialla. Kommentoijat olivat vuorovaikutuksissa alkuperäiselle päivittäjälle ja muille samasta ongelmista kärsiville yhteisön jäsenille kertomalla omista ongelmistaan, tukemalla, kertomalla he ovat onnistuneet ja antamalla tietoa, joka voisi hyödyttää ongelmiansa kanssa kärsiviä yhteisön jäseniä. Vastauksille annettiin myös pääsääntöisesti tykkäyksiä.

Viihde-manifestiin perustuvia julkaisuja oli 10,1 % kaikista Facebookin yhteisön rakennus aloitteista. Näiden päivitysten tarkoitus on piristää toisia yhteisön jäseniä ja luoda yhteishenkeä yhteisön omalla huumorilla, jota peliä pelaamattomat eivät välttämättä ymmärrä ollenkaan. Nämä aloitteet perustuivat esimerkiksi sarkastiseen pokémonien nimeämiseen, itseironiaan, pelin bugeihin ja meemeihin. Yhteisön jäsenten reaktiot ja vuorovaikutus näihin päivityksiin perustui suurilta osin tykkäämiseen ja kommentteihin nauru-hymiöillä. Osa julkaisuista kohtasi myös muiden jäsenten antamaa Facebookin vihainen-reaktiota. On huomattavaa, että viihde-manifestin julkaisujen sisällön aukeamiseen vaaditaan yhteisöön integroitumista. Nämä päivitykset olivat monesti myös sellaisia, että pelaajat pystyivät samaistumaan tapahtumiin viihteen ja itseironian kautta ja näin pitämään sitä omanaan. Viihde-manifestiin perustuvat aloitteet saivat yksinkertaista vuorovaikutusta lähinnä tykkäyksien ja kirjoitettujen nauru-hymiöiden parissa, mutta niihin saatettiin myös reagoida negatiivisävytteisten vihainen-reaktioiden avulla.

Yhteisön rakentumiseen vaaditaan keskinäistä vuorovaikutusta, joka lisää jäsenien välisiä kokemuksia yhteisöllisyydestä ja samanlaisuudesta viestien keskenään sujuvasti (Mead 1934, 10; Siitonen 2007, 82). Manifesteittain jaoteltuna Facebook-yhteisössä ymmärrettiin toisiaan suurimmassa osassa tapauksia. Niissä, joissa ymmärrystä ei tapahtunut, kyseessä oli esimerkiksi viihteestä, joka ei toiminut kaikille tai kirjoitusasun epäselvyydestä, jossa selvyys syntyi tarkentavien kysymysten jälkeen keskustelemalla. Samaa yhteisön rakennusta tapahtui tilanteissa, joissa yhteisön jäsenille syntyi erimielisyyksiä oikeasta pelityylistä ja tämä synnytti keskustelua. Sitouttamis- ja viihde-manifestiin perustuvissa julkaisuissa yhteisö rakentui lyhyehkön vuorovaikutuksen kautta, joissa jäsenet vastasivat kysymyksiin tai osoittivat muuten olevansa samaa mieltä tai samanlaisia tykkäys-

ten avulla. Sitouttamis-manifesteissa näistäkin asioista saatettiin kuitenkin käydä keskusteluja. Empatia-manifestin julkaisujen vuorovaikutuksen voi sanoa olevan vahvinta, koska niissä ei vastattu vain suoraan kysymykseen tai onniteltu, vaan yhteisön jäsenet tukivat muita jäseniä heidän ongelmissaan lisäten kokemuksia yhteisöllisyydestä.

7.1.2 Pokémon Go -yhteisön rakentuminen kasvokkain

Yhteisön rakentumista kasvokkain Pokémon Gossa tutkittiin 46 yksilöllisestä havainnosta, jotka kerättiin loppuvuodesta 2016. Havainnot käytiin läpi perustuen Blumerin (1986) symbolisen interaktionismin kolmeen premissiin yhteisön rakentumisesta: toimimiseen kohtaamisissa, syntyneisiin merkityksiin ja merkitysten käsittelyyn.

Toimimista kohtaamisissa tutkittiin tarkkailemalla, miten yhteisön jäsenet toimivat kohdatessaan erilaisia objekteja, kuten pelin tapahtumia ja toisia yhteisön jäseniä. Nämä havainnot kirjattiin kohtaamisten jälkeen muistiinpanoiksi. Etnografisista havainnoista havaittiin, että jäsenet toimivat eri tavoin kohdatessaan objekteja riippuen pitkälti tilanteesta. Tyypillinen tapa tavata toinen pelaaja oli tilanne, jossa sekä tutkija että toinen yhteisön jäsen kävelivät toisiaan vastaan ja molemmat huomasivat toistensa pelaavan. Tällaisissa tilanteissa tyypillinen tapa toimia oli tietoisesti jättää toinen huomioitta. Yhteisön jäsenet myös käyttivät toisiaan apuna pokémonien paikantamisessa, sillä toinen tyypillinen tapa oli tulla toisen pelaajan lähettyville, mutta kuitenkin ilmeisen turvallisen matkan päähän, josta ylettyi haluttuun pokémoniin. Kerran tämä näkyi myös näkyvänä piiloutumisena:

“Tampere, keskusta, 9. marraskuuta 2016 klo 18: Kerään pokemoneja talon vieressä kun viereeni tulee noin saman ikäinen nainen myös keräämään. Hän huomaa myös minun pelaavan ja siirtyy nurkan taakse.”

Tällaisista tilanteista ei voida hahmottaa suoraan kuka oli toiminnan alullepanija. Monesti molemmat päättivät toimia olematta tekemättä mitään. Toisaalta toinen jäsen tai tutkija saattoi itse jäädä tarkoituksella kauemmaksi toisesta käytettyään tätä pokémonin paikantamiseen, jolloin toimiminen oli hänen osaltaan tarkoituksenmukaista.

Tavallisissa päivittäisissä kohtaamisissa kaduilla erottautui myös selvä erillisryhmä, joka toimi kohtaamisissa eri tavalla kuin muut ja oli myös aktiivisena osapuolena kohtaamisissa. Nämä olivat yhdessä liikkuneet lapsi ja seurassa ollut aikuinen mies, oletettavasti isä. Näissä tilanteissa lapsi ei huomannut tutkijaa ollenkaan, koska keskittyi matkapuhelimensa näyttöön, aikuiset taas johdonmukaisesti huomasivat tutkijan pelaavan ja nyökkäsivät tälle tervehtien, usein hymyillen. Tilanteissa, joissa tutkija itse toimi aloittavana osapuolena, usein kysyen neuvoa tai todeten jotain peliin liitty-

vää, johtivat aina vähintään lyhyisiin vastauksiin ja useasti myös pidempiin keskusteluihin sekä jopa pelaamiseen hetken yhdessä:

Helsinki, Lauttasaari, 18.12.2016 klo 16:30 Chansey löytyy villinä. Paikalla on minun ja siskoni lisäksi kolme vanhempaa lastensa kanssa. Kysyn yhdeltä saivatko he kiinni Chanseyn ja toteavat saavansa. Kerron äidille, että kyseessä on noin lottovoiton tyylinen sattuma. Hän kyselee minulta ja toiselta mieheltä, joka on lapsensa kanssa pelistä tarkentavia kysymyksiä. Mies kysyy minulta onko karttoja vielä toiminnassa. Keskustellessa minulta kysellään neuvoja ja selkeitä vinkkejä ja tarkentavia kysymyksiä Chanseystä. Lopulta äiti kysyy isältä lasten pelaamisesta ja sen määrästä.

Havainnoista löytyi myös tapauksia, joissa tutkija ei ollut kohtaamisissa aloitteellinen tekijä, vaan toimi vasta toisen jäsenen toimiessa:

“Tampere, Kaleva 24.10.2016 klo 15: Kaksi lasta tulee kysymään minulta olenko saanut tänään harvinaista Pokemonia, joka oli ilmeisesti löytynyt lähettäviltä. Kerron, että en ole, mutta tämän jälkeen sanon kuitenkin saaneeni tänään kiinni Aerodactylin. Tähän pojat vastaavat innostuneesti. Pojat kysyvät mihin tiimiin kuulun. Vastaan Instinctiin. He sanovat, että ainakaan se ei ole niin huono kuin Valor.”

Havainnoista löytyi myös kohtaamisia, joissa vuorovaikutus oli toisen jäsenen nonverbaaliseen viestintään perustuen todella lähellä, mutta jäi toteuttamatta:

“Helsinki, Punavuori, 7.12.2016 klo 18 Olen keräämässä harvinaisia pokémoneja, kun mies joka pelaa ja on juoksulenkillä samalla tulee paikalle. Hän katsoo minua, ruutuaan ja avaa puoliksi suunsa, kunnes saman tien siirtää katseensa puhelimeen ja alkaa ottamaan pokémonia kiinni.”

Toisissa kohtaamisissa syntyi nonverbaalista vuorovaikutusta, jossa molemmat tervehtivät toisiaan esimerkiksi nyökkäämällä, kuten aikaisemmin esitettyinä. Kolmantena esiin nousseena syntyneinä kohtaamisina oli jutustelut yhteisön jäsenten kanssa, jotka kestivät hetkestä kymmeneen minuuttiin.

“Helsinki, Suomenlinna, 10.12.2016 kello 17: Olen sukulaispoikieni kanssa pelaamassa, kun lautassa poikien takana olevat pojat alkavat keskustelemaan meidän kanssamme. Pojat kehuskelevat leveileillään toisilleen ja sukulaiseni osoittavat minua ja sanovat et hänellä on korkein level. Pojat kyselevät minulta mitä minulla on.”

Havainnoista huomattiin, että yhteisön jäsenet toimivat toisia jäseniä arkisesti kohdatessaan usein suppeasti ja jättäen nämä rauhaan huomioimisen jälkeen. Poikkeuksen näihin tekivät vanhemmat, jotka olivat mukana pelaamassa lastensa kanssa, jotka toimivat tervehtien. Tavallisissa tilanteissa objektien merkitys jäi siis pieneksi ja ne jätettiin huomioimatta, poikkeusdemografiaa lukuun ottamatta. Erikoisemmissa tilanteissa, kuten harvinaisten pokémonien saalistamisessa kohdatuille objekteille syntyi tärkeämpiä merkityksiä ja ne synnyttivät muun muassa vuorovaikutusta kysymysten ja keskustelun muodoissa.

Symbolisen interaktionismin toisen premissin mukaista merkitysten esiin nousemista yksilöiden välisestä vuorovaikutuksesta tapahtui etnografisen havaintoaineiston sisällä. Päivittäisissä kohtaamisissa syntyneet merkitykset jäivät monesti tietoisesta tekemättäjäättämisen tai tervehtimisen tasolle.

Tilanteissa, joissa toisella oli selvää asiaa esimerkiksi omien saavutusten tai hankaluuksien kertomisen muodossa tai tilanne oli jollain tavalla erityinen, esiin nousseet merkitykset olivat vuorovaikutuksen tyyliiltään ja tavaltaan pitempiketoisia ja syvempiä ja johtivat keskusteluihin.

Merkitysten käsittelyä tutkittiin tarkastelemalla, miten merkityksiä käsiteltiin vuorovaikutustilanteiden tulkitsemisprosessissa eli syntyikö eleistä jaettuja ajatuksia ja vastauksia sisältäviä merkityksellisiä symboleita. Ele on silloin merkityksellinen symboli, kun sillä on sama vaikutus yksilön kanssa, jolle se on tarkoitettu tai toinen vastaa siihen sopivalla tavalla. Eleillä on näin ollen sama merkitys yksilöille, jos he kuuluvat samaan ryhmään. Tällöin ne ovat myös merkittäviä symboleja ja molemmat osapuolet ymmärtävät toisiaan. (Mead 1934, 45-47).

Havainnoissa vuorovaikutustilanteiden tulkitsemisprosessissa löytyi tilanteita, joissa merkittäviä symboleja jaettiin yhteisön jäsenten kanssa. Nämä painoutuivat etenkin tilanteisiin, jotka olivat erityislaatuista tai harvinaisia:

“Lahti 31.12.2016 klo 14: Huomaamme autossa että lähistöllä on harvinaislaatuinen pokemon ja ajamme sinne. Paikalla on lapsia ja yksi äiti. Äiti nauraa, että tulimme vauhdilla. Puhumme siitä, kuinka hankalaa kyseisen pokemonin saaminen on, Äiti sanoo, että hän ei saanut sitä kiinni. Pahoittelen ja kerron, että minulla on käynyt sama Dragoniten kanssa. Äitin mielestä tällainen on turhauttavaa. Saamme Charizadin lopulta kiinni ja sanon, että nyt voi taas lähteä kauppaan, johon nainen vastaa naurulla. Samalla yksi poika turhautuu lähellä ja sanoo ‘missä se on?’ Osoitan hänelle paikan ja hän nyökkää kiitokseksi ja lähtee sinne päin.”

Yllä olevassa tilanteessa paikalla ollut nainen loi tutkijaan merkityksen aloittamalla keskustelun tutkijan tulotavasta ja tästä keskustelu siirtyi nopeasti yhteisesti koettuihin asioihin, joihin vastattiin sopivalla tavalla. Tämä näyttäytyy muun muassa samassa keskustelussa käytyjen sekä humorististen että peliin turhautumisen liittyvien keskusteluissa, jotka vaativat tietämystä sekä pelistä että sen yhteisön jäsenten kokemista turhautumisista. Sama keskustelu ja merkitysten käsittely käytiin myös turhautuneen lapsen kanssa lyhyemmin, jossa tutkija vastasi kysyjää askarruttaviin kysymyksiin tavalla, jonka molemmat ymmärsivät.

Havaintojen joukosta löytyi myös yksi kohtaaminen, jossa tapahtui merkityksiä, jotka eivät edenneet merkityksellisiksi symboleiksi:

“Helsinki, Kamppi 1.11.2016 klo 14: Olemme molemmat harvinaisen pokemonin perässä ja kävelemme pientä ympyrää. Kysyn häneltä saako hän sitä näkyviinsä, koska minä en saa. Hän vastaa ‘en’. Sanon, että tässä sen pitäisi olla johon hän vastaa hymähtämällä ja kääntämällä katseen ruutuun.”

Tällaisessa merkitysten vaihdossa, jossa toinen käytännössä kieltäytyy vuorovaikutuksesta on kyse tilanteesta, jossa merkitykselliset eleillä ei ole samaa vaikutusta henkilöiden välillä.

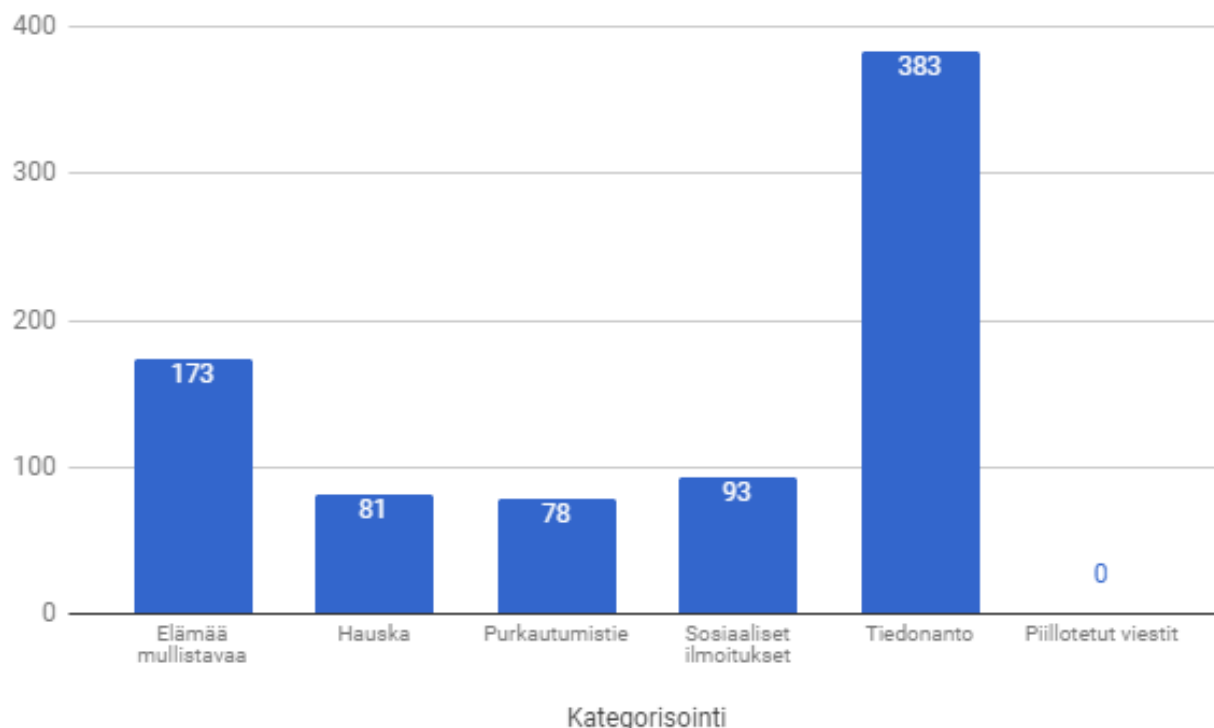
Symbolisen interaktionismin kolmannen premissin mukaista merkitysten käsittelyä tapahtui tilanteissa varsinkin harvinaislaatuissa tilanteissa keskustelujen muodossa yhtä poikkeusta lukuun ottamatta. Näistä keskusteluista ja niiden kuluista voidaan huomata, että niissä tapahtunutta luonnollista siirtymää yhdestä kysymyksestä tai toteamuksesta muihin pelin sisäisiin aihealueisiin, että pelaajat jakoivat yhteisön asenteet ja ajatukset. Keskusteluiden siirtymisestä kysymyksiin voidaan havaita, että yhteisön jäsenet huomasivat nopeasti vuorovaikutustilanteiden tulkitsemisprosessissa, kenellä jäsenellä oli eniten tietotaitoa pelistä. Nämä tietotaitoa omaavat jäsenet myös jakoivat osaamistaan mielellään eteenpäin.

Yhteisö rakentui Pokémon Gossa kasvokkain eniten tilanteissa, jotka eivät olleet arkipäiväisiä vaan jollain tavalla erityislaatuista. Näitä erityislaatuista tilanteita olivat esimerkiksi harvinaisten pokémonien löytäminen tai omista onnistumisista tai epäonnistumisista kertominen muille yhteisön jäsenille. Havainnoissa esiintyi myös tilanteita, joissa yhteisö rakentui tilanteissa, joissa kokeneempi tai enemmän tietoa omaava pelaaja antoi vinkkejä muille pelaajille. Tavanomaisissa päivittäisissä kohtaamisissa merkitysten kohtaaminen, esiin nouseminen ja käsittely jäivät pinnallisemmalle tasolle, kuten tarkoituksenmukaisiksi tekemättä jättämiseksi ja pelkiksi tervehdyksiksi.

7.2. Vuorovaikutus Pokémon Gossa

7.2.1 Verkkovälitteinen vuorovaikutus Pokémon Gossa

Verkon kautta tapahtuvaa vuorovaikutusta Pokémon Gossa tutkittiin Pokémon Go Finland - Facebook-ryhmän joulukuun 2016 yksittäisistä päivityksestä, joita oli 808 kappaletta. Päivitykset jaoteltiin kuusikohtaisen kategorisoinnin kautta, joissa ne jaoteltiin joko elämää mullistaviksi, hauskoiksi, purkautumisteiksi, sosiaalisiksi ilmoituksiksi, tiedonannoiksi tai piilotetuiksi viesteiksi. Päivityksistä tarkkailtiin myös kommentteja ja reaktioita esimerkkien kautta.



KUVIO 1: Facebook-aineiston kategorisointi jaottelu.

Tiedonanto oli selkeästi suurin vuorovaikutuskategoria yhteisön Facebook-päivityksistä ja niitä oli prosentuaalisesti lähes puolet, 47 %, kaikista päivityksistä. Toiseksi eniten Facebook-ryhmässä oli vuorovaikutusta aloittavia keskusteluja elämää mullistavien viestien kautta, 21 % kaikista päivityksistä. Hauskuuteen, purkautumistiehin ja sosiaalisiin ilmoituksiin perustuvia vuorovaikutustyyliä oli kaikkia noin saman verran eli 10-12 % kaikista aloittavista viesteistä. Facebook-ryhmässä ei käytetty vuorovaikutustyylinä ollenkaan piilotettuja viestejä. Tästä voidaan päätellä, että yhteisössä arvostetaan avoimuutta ja piilotetut tarkoitusperät vuorovaikutuksessa eivät ole Pokémon Go -yhteisön ominaisuus.

TAULUKKO 2: Facebook-aineiston kategorioiden osuus prosentteina.

KATEGORIA	OSUUS PROSENTTEINA
Elämää mullistava	21,4 %
Hauska	10 %
Purkautumistie	9,7 %
Sosiaaliset ilmoitukset	11,5 %
Tiedonanto	47,4 %
Piilotetut viestit	0 %
Yhteensä	100 %

Tiedonantoon perustuvaa vuorovaikutukseen kuuluivat esimerkiksi faktat ja mielipiteet. Yhteisössä näitä käytettiin esimerkiksi kysymällä mielipidettä muilta jäseniltä:

”Inhokkipokemonisi? [19 tykkäystä, 268 vastausta]”

Yllä olevassa julkaisussa vuorovaikutus aloitetaan kysymällä suoraan mielipidettä muiden jäsenten eniten inhoa herättävästä pokémonista. Tässä vuorovaikutus on tyyliltään mielipiteen kysymistä asiasta, joka on täysin subjektiivinen yhteisön jäsenten keskuudessa.

Suurin osa 268 vastauksesta on tiettyjen yhteisön jäsenten vastauksia kysymykseen kertomalla vain inhokkinsa eli yksinkertaisesti mielipiteensä. Osassa näistä vastauksista on myös tykkäyksiä ja jois-sain jopa kymmeniä. Vastausten joukosta löytyy myös perusteluita, jotka liittyvät useimmiten yleisyyteen, ulkonäköön ja turhuuteen pelissä. Nämä perustelut ovat mielipiteiden todistelua, joilla mielipide perustellaan faktojen avulla. Osa vastauksista on saanut myös aikaiseksi keskusteluja, joissa suurimmassa osassa keskustellaan tietyn pokémonin inhottavuudesta tai hämmästellään muiden vastauksia pokémonien löydettävyyden alueellisten erojen takia:

”J10: "Spearow!!!ruma,turha, vaatii liikaa evolvointiin karkkeja! mä en ollenkaan tajua sen idistä?!Se on kyllä turhin ja paskista paskin. HYI !" [6 tykkäystä; 1 vastaus]”

”J11: "Ja joutuu heittää monta palloa ennen kuin saa es kiinni =D" [1 tykkäys]”

Useammat päivituksen vastaajista valitsivat tiettyjä samoja pokémoneja vastaukseensa, joka aiheutti myös keskustelua:

”J12: "jännä että niin moni inhoaa jynxejä.. Minusta se on hauska. Mimeistä tykkään kans nii että keraän niitä! sekin on monen inhokki :)" [1 tykkäys, 4 kommenttia]”

”J13: "Meissä on jotain samaa! Mime on lempparini! :D Jynxistä tykkäsin aluksi, mutta nykyään sekin karkaa usein. Sellaisista 'vaikeista' poksista alkaa mennä hermo, kun tietyt poksut tuntuu karkaavan muita helpommin ja palloja vaan kuluu." [1 tykkäys]”

Pokémon Go -yhteisön vuorovaikutusta rakennettiin myös tiedonannoilla, jotka perustuivat tiedon kertomiseen ja muiden samaa strategiaa käyttävien etsimiseen:

“Onkos muita massaevolvaajia? Odottelen että tulee tupla xp niin saisin noin 198 000 xp:tä :D [kuva omista evoluvaamista odottavista pokémoneista; 32 tykkäystä, 18 kommenttia]

Julkaisuja kysyy yhteisön jäseniltä löytyykö heistä muita samaa strategiaa käyttäviä pelaajia ja tämän jälkeen kertoo, kuinka paljon hänellä tulee seuraavassa erikoistapahtumassa kokemuspisteitä pelin sisällä. Kyseisellä julkaisulla pyritään samaan vuorovaikutusta muiden samaa strategiaa käyttävien yhteisön jäsenten kanssa, mutta myös esitellä itsensä samalla kokeneena pelaajana, joka tuo tiedoillaan ja taidoillaan yhteisölle kollektiivista arvoa.

Kaikkiaan 18 vastauksesta usea oli saanut vielä lisää vastauksia. Vastauksissa oltiin muun muassa eri mieltä pelistrategian mielekkyydestä, mutta moni myös kertoi tekevänsä samaa ja kertoi samalla

omista tilastoistaan. Osa myös kertoi omasta strategiastaan ja toiset varoittelivat mahdollisten tulevien erikoistapahtumien vaikutuksesta tähän, jonka jälkeen keskustelu siirtyi huhuttuihin tuleviin tapahtumiin. Osa vuorovaikutuksessa mukana olleista jäsenistä antoi myös vinkkejä tulevaisuuden varalle ja kävivät keskustelua vinkeistä:

J14: "Älä" eeveitä evolvaa" [2 tykkäystä; 17 vastausta]

J15: "Miks en? :D"

J14: "säästä mahdolliseen gen 2" [1 tykkäys]

J15: "mul tulee vastaa niin paljon eeveetä et turhaa säästää, noiki karkit sain varmaan 2 päivässä"

Yhteisön vuorovaikutusta tapahtui myös tiedonannon avulla kysymällä samalla muiden pelin etenemisestä ja esittelemällä omaa etenemistä. Alla olevassa julkaisussa jäsen kysyy muiden pelaajien parhaista pokémoneista ja näyttää samalla kuvalla omat parhaansa:

"Mitkä teidän parhaat pokemonit ovat" [Kuva omista parhaista pokémoneista; 27 tykkäystä ja reaktiota; 54 kommenttia]"

Tässä vuorovaikutus tapahtuu tiedon välityksellä muiden yhteisön jäsenten kanssa. Julkaisija on vuorovaikutuksessa muiden kanssa tuomalla tietoa omasta etenemisestään pelissä, mutta myös saamalla muilta vastauksia, johon yhteisön jäsenet voivat verrata omaa etenemistään. Suurin osa vastauksista oli kuvia omista parhaista pokémoneista ilman saatesanoja tai kommentteja. Kaikista parhaat pokémonit omaavat jäsenet saivat kuitenkin useita tykkäyksiä kuvilleen, kun taas ei niin voimakkaita pokémoneja omistavat saivat näitä vähemmän. Kuvia myös kommentoitiin kertomalla, että jäsen on valinnut oikean tiimin. Todella vahvat pokémonit omaavalta jäseneltä kysyttiin ihmetellen hänen pelitasoaan, josta syntyi useamman kommentin keskustelu hänen sitoutumisestaan peliin. Parissa vastauksessa esiintyi myös purkautumistie-kategoriaa, johon jätettiin vastaamatta:

"Oon nii kyllästynyt siihe et joutuu matkaa melkei 10km jos haluaa muita kun Eeveitä, Krabbyjä, rottia ja lintuja :(mut oon silti ylpee noista, vaikka aika pieniä viä onkin :) [kuva omista pokémoneista; 2 tykkäystä]"

Pokémon Go Finland -ryhmässä vuorovaikutusta tapahtui myös julkaisemalla suoraan tietoa muille yhteisön jäsenille. Alla olevassa julkaisussa jäsen on julkaissut pelinkehittäjän tiedotteen ja koostanut siitä tärkeimmät kohdat suomeksi. Tällainen viestintä on luonteeltaan yksisuuntaista, mutta päivityksen kommenttien ja tykkäysten määrästä voidaan huomata, että se on myös kirvoittanut vuorovaikutusta muiden yhteisön jäsenten keskuudessa erilaisina reaktioina:

*****Nianticin tiedotus julki*****

[Nianticin tiedotteen verko-osoite ja linkki YouTube-videon]

- Pich+Togepi+Cleffa+Igglypuff (ja muita?) nyt saatavilla munista

- Luonnosta löytyy erikoisversio pikachusta! [220 tykkäystä tai reaktiota, 77 kommenttia, 3 jakoa]"

Tiedonanto pelin uudesta päivityksestä aiheutti aktiivista kommentointia, jossa kommentit saivat lukuisia tykkäyksiä ja omia kommentteja. Moni yhteisön jäsenistä riemuitsi päivityksestä, mutta osa ei ollut tyytyväisiä päivitykseen. Nämä päivitykset aiheuttivat keskustelua, joissa menttiin myös ironian puolelle :

J16: "Kuin TURHA! Missä on kaipaamani jouluevent!! :D [31 tykkäystä; 2 kommenttia]"

J17: "Saathan sinä pikatchun tonttulakissa :D [19 tykkäystä]"

J16: "Mun tuurilla en saa ees sitä! :D [4 tykkäystä]"

Osa pelaajista kommentoi muiden tyytymättömyyttä:

"Hienoa tää jäätävä nillitys mikä tulee aina. Todella vitun typerää. [45 tykkäystä, 1 kommentti]"

Käyttäjät myös lisäsivät nopeasti kuvia uusista saatavilla olevista pokémoneista ja nämä kuvat saivat kymmeniä tykkäyksiä. Lisäksi useampi käyttäjä kyseli lisätietoa muilta yhteisön jäseniltä aiheesta saaden joko vastauksia tai valistuneita arvauksia aiheesta:

"Eli löytyykö nyt kaikki Gen2:n Baby Pokemonit 5km munista?" [Kuva baby pokémoneista; 9 vastausta]

Tiedonannon myötä kaksi jäsentä myös ilmeisesti sopi tapaamisesta uuden päivityksen tuoman yhteisen pelimahdollisuuden myötä:

J18: "Jes! Huomenna lahteen huntille" [3 tykkäystä; 4 kommenttia]

J19: "mikä leveli? :D" [1 tykkäys]

J18: [Kuva omasta avatarestä]

J18: "Ei tarvii mennä huomenna kouluu :D"

J19: "mulla sama! *tiimiläpy*" [1 tykkäys]

Tiedonantoon perustuva vuorovaikutus synnytti erilaisia vuorovaikutuksen muotoja. Faktoihin ja mielipiteisiin sekä muiden pelitilanteesta kysyminen samalla esittäen omia saavutuksia perustuva vuorovaikutus sai pääsääntöisesti lyhyitä vastauksia omista mielipiteistä tai saavutuksista. Lisää vuorovaikutusta tällaisissa herättivät vain erikoiset tapahtumat, kuten todella korkean tason pelaajien löytäminen tai todella vahvojen pokémonien näkeminen. Näissä esiintyi myös jonkin verran muissa tiedonantoon perustuvissa julkaisuissa enemmän löytyneitä eriäviä mielipiteitä, jotka kirvoittivat lisäkeskustelua. Tämän tyyliässä vuorovaikutuksessa jäsen pyrkii erottautumaan yhteisön yleisestä konsensuksesta ja saamaan jopa lähempää yhtenäisyyttä samaa mieltä olevien yhteisön jäsenten kanssa. Tiedonantoon perustuvissa julkaisuissa oli löydettävissä myös oman tiimin henkilöiden etsimistä yhteisön sisältä, joka lisäsi vuorovaikutusta tiimi-identifioitumisen kautta. Huomattavaa on, että purkautumistietä käyttäneisiin viesteihin, jotka ilmeisesti hakivat empatiaa jätettiin vastaamatta. Strategiakeskusteluihin osallistui vähemmän jäseniä, mutta keskustelut olivat toisaalta

syvempiä ja käsittivät useampia viestejä, joissa perusteltiin omia mielipiteitä. Suorat puhtaat tiedonannot saavuttivat kaikista eniten vuorovaikutusta yhteisössä. Tällaiset julkaisut saivat muun muassa tykkäyksiä, kommentteja ja lisäkeskusteluja. Osassa näistä keskusteluista jäsenet alkoivat vitsailemaan keskenään, osa taas kommentoi muiden negatiivista asenteita ja sai tässä vastakaikua. Suositua vuorovaikutusta oli myös uusien asioiden esittely ja lisäkysymysten kysyminen, joihin vastattiin. Suoran tiedon jakaminen kirvoitti myös vuorovaikutusta alueellisesti samalla paikalla asuvien kesken. Pelkän ajankohtaisen tiedon jakaminen näyttää toimivan tehokkaana aloitteena vuorovaikutukselle, kun se on muille yhteisön jäsenille tärkeätä.

Toiseksi yleisin vuorovaikutuksen tyyli Pokémon Go -yhteisössä oli elämää mullistavat tapahtumat. Nämä vuorovaikutustapahtumat perustuivat pitkälti yhteen tyyliin, joka oli iloitseminen uudesta harvinaisesta pokémonista:

“Ensin ulvon ja kitisen kun uusia ei näy eikä kuulu ja voi tätä ilon ja onnen päivää!!! Ensin lapras, sitten dragonite, magby ja lopuksi munasta TANGELA!!!!!! [64 tykkäystä tai reaktiota ja 15 kommenttia] “

Julkaisussa jäsen riemuitsee pelissä kokemiensa hankaluuksien loppuneen samana päivänä, kun hän oli löytänyt useita harvinaisia ja itselleen tärkeitä pokémoneja. Elämää mullistavassa tavassa vuorovaikutus rakentuu siis yhteisön jäsenen onnellisesta tapahtumasta, johon muut yhteisön jäsenet osallistuvat kommentteissa:

J20: "Ehkä oppia tulee vähä että ei ne kaikki tuu heti ;) kärsivällisyyttä"

J21: "27 levelillä ja edelleen puuttuu todella monta eikä ole kiinni siitä etten olisi pelannut. Ennen tätä päivää oli reilusti yli kk siitä, kun jotain uutta tai edes pulua ihmeellisempää olisi näkynyt saati ollut mahdollista ottaa kiinni. Mutta mä hellin tämän päivän fiilistä taas kuukauden jos kuivakausi iskee. [3 tykkäystä, 3 kommenttia]"

Lisäksi kommentteissa haettiin sekä tarjottiin vertaistukea ja empatiaa:

J22: "31 ja 122, olisihan se mukava saada hiljalleen joitakin uusiakin."

J23: "Mulla 28 ja varmaan 2kk ei mtn uutta, nyt parin vk sisään 10! I feel u!"

Kommenteissa kerrottiin omista onnistumisista samanlaisissa tilanteissa sekä valiteltiin omia tuloksia, mutta myös kehoitettiin kärsivällisyyteen. Elämää mullistavissa vuorovaikutus -tapahtumissa vuorovaikutus perustui näin sekä tiedonannoilla tapahtuvana, kannustavilla tykkäyksillä ja kommenteilla, jotka voidaan luokitella sosiaalisiksi ilmoituksiksi, joissa iloitaan yhteisön jäsenen kanssa. Lisäksi sosiaalisissa ilmoituksissa esiintyi vuorovaikutusta purkautumistien muodossa, joka sai vastakaikua.

Sosiaaliin ilmoituksiin perustuvaa vuorovaikutusta esiintyi aineistossa noin 10 % kaikista päivityksistä. Tällaiseen vuorovaikutukseen liittyivät päivitykset, joissa kerrottiin erilaisista sosiaalisista suhteista ja niiden kehittymisistä pelin ja yhteisön avulla. Näiden tyyllisissä päivityksissä vuorovaikutus perustuu yhteisöllisyyden ja sosiaalisuuden jakamiseen koko yhteisön kesken. Alla olevassa julkaisussa jäsen ilmoittaa muulle yhteisölle pelaavansa äitinsä kanssa peliä ja kertoo myös äidin saavutuksista pelissä:

“Mun äiti täytti just 57 vuotta ja pääsi levelille 21! :D käydään kerran viikossa yhdessä pelaamassa ja tänään opetin hänelle miten taistellaan saleilla. Aluksi oli vahvasti sitä mieltä, ettei taistelut oo hänen juttunsa, mutta kokeiltuaan innostu! Varsinkin, kun huomaa saavansa kolikoita ;D itse oon levelillä 25 ja kohta äiti taitaa mennä jo ohi :D [Kuva äitin saavutuksesta; 512 tykkäystä tai reaktiota; 33 kommenttia]”

Kommenteissa muut pelaajat kertoivat kokemuksiaan omista vanhemmista sukulaisistaan, jotka pelaavat peliä sekä muista tutuista vanhemmista pelaajista. Myös osa vanhemmista pelaajista ilmoittautui samalla, ja osa kannusti alkuperäisen päivityksen tekijän äitiä. Nämä kommentit saivat poikkeuksetta tykkäyksiä muilta yhteisön jäseniltä:

J24: "Tääl pelaa joku 70-80v mummo ulkoiluttaa koiraa samalla aina ja pelaa level 28 :D" [15 tykkäystä; 1 kommentti]

J25: "Juu, olen jutellutkin hänen, tai ainakin jonkun samanikäisen naisen kanssa, asuu ilmeisesti Puotilan puolella, mutta käy myös Vuosaaren puolella pelaamassa :)" [2 tykkäystä]

Kommenteissa myös kerrottiin muille pelaajille yli 30-vuotiaille tarkoitettusta Pokémon Go Seniorit -ryhmästä, joka aiheutti keskustelua:

J26: "En tiennytkään tuollaisesta ryhmästä :)" [8 kommenttia]

J27: "+30v niin pääsee ryhmään. Sennut on tosi mukava ryhmä :)" [3 tykkäystä]

J28 "Ai hitsi, mäkin pääsen tohon ryhmään siis :D mun eka senioriryhmä" [9 kommenttia]

J29: Täh? +30 seniori? :O :("

J30: "Jaa pitääköhän munki liittyä siis sinne :)"

J31: "sinne vaan, joukkoon iloiseen :)"

Tässä jäsenten välinen vuorovaikutus ilmentyi tiedonantona ryhmästä, sen vaatimuksista ja tyyppistä. “*Sennut on tosi mukava ryhmä*” -kommentti ilmentää myös sosiaalista ilmoitusta, jossa kerrotaan ryhmän sosiaalisesta luonteesta. Lisäksi kommenteissa esiintyi hauskuuteen perustuvaa vuorovaikutusta osan jäsenten näkemyksestä omasta iästään ja sen senioriteetista.

Sosiaalisia ilmoituksia esiintyi myös peliseurauksen etsimisenä. Alla olevassa julkaisussa jäsen ilmoittaa pelaavansa peliä koko perheensä kanssa ja etsivänsä peliseuraa lisäksi perheen mukaan. Jäsen haluaa myös laajentaa verkossa tapahtuvan vuorovaikutuksen kasvokkaiseksi:

“Asuukse ketään tääl espoon keskustan uloella? Ollaan menossa sunan ankkapuistoon klo 15 ja mietin olisiko muita halukkaita pokemon faneja jotka haluis tulla mukaan. Siellä ainakin yksi stoppi (toinen ihan lähellä) ja sa-

li. Autistinen poikani rakastaa pokemoneja joten olisi koko perheelle siis toimintaa.” [9 tykkäystä, 11 kommenttia]

Kommenteissa syntyi keskustelua alkuperäisen julkaisijan haluamiin aiheisiin ratkaisukeskeisesti ja jäsenet onnistuivat sopimaan päivämääriä, milloin he näkevät saman alueen jäsenten kesken. Lisäksi pokémon-tiimit nousivat myös tässä keskustelussa esiin:

J32: "Juuri sitä tarkotin. Vois sopia jonkun päivän. Mielellään la tai su niin vois kokoontua sinne ja laittaa tietoa eteenpäin muillekin pelaajille" [4 vastausta]

J33: "Ootteko missä tiimissä?"

J32: "Punanen"

J34: "Siellä on viikonloppuisin aika paljonkin lapsia pelaamassa. :)"

J35: "Mäkin oon punanen. :)"

Peliseuranhakuilmoituksiin vastattiin ratkaisukeskeisesti keskustelemalla sopivasta päivämäärästä. Tällainen vuorovaikutus on tiedonantoon perustuvaa vuorovaikutusta, jonka avulla pyritään luomaan sosiaalista vuorovaikutusta myös ryhmän ulkopuolella. Tiimien nostaminen esiin on myös sosiaalista vuorovaikutusta, jolla jäsenet identifioituvat keskenään enemmän.

Joulun alla sosiaaliin ilmoituksiin perustuvat vuorovaikutuspäivitykset yleistyivät esimerkiksi hyvien joulujen toivotusten muodossa, mutta suurissa määrin myös joululahjojen esittelykuvilla:

“Pakkojakaa! Paras joululahja bf:ltä joka vihaa Pokémonia mutta näköjään arvostaa että mä dikkaan koska siistein joululahja! Kesää odotellessa mekkopäälle ja pikakukkaroon vara-akku ja eiku pelailemaan :> <3 [kuva Pokémon-mekosta, 830 tykkäystä tai reaktiota; 22 kommenttia]”

Yllä olevassa päivityksessä jäsen myöntää, että hänen poikaystävänsä ei jaa samaa kiinnostuksen kohdetta peliin kuin hän, mutta on silti ostanut päivittäjälle joululahjaksi pelin aiheeseen sopivan vaatekappaleen ja asusteen. Kommenteissa pyydettiin kuvaa päällä ja ihasteltiin mekkoa sekä keskusteltiin mistä samanlaisen voisi ostaa:

"Siinä on mekolla jo valmiiks dexi täynnä! Huikee <3" [5 tykkäystä]”

Alkuperäisen julkaisijan päivitys kertoo sosiaalisesta vuorovaikutuksesta oman läheisen kanssa, johon pelin pelaaminen liittyy. Kommenteilla ja tykkäyksillä muut jäsenet vahvistavat tätä, mutta myös pyytävät tiedonantoon perustuvalla vuorovaikutuksella lisäinformaatiota haluamastaan aiheesta.

Sosiaaliseen vuorovaikutukseen perustuva vuorovaikutusaloitteet päivitysten muodossa olivat luonteeltaan moninaisia, kuten myös niissä esiintynyt vuorovaikutus. Tähän kategoriaan perustuva vuorovaikutus herätti erilaista vuorovaikutusta, kuten kannustusta sosiaalisena vuorovaikutuksen muo-

tona ja omista sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemuksista. Lisäksi näissä esiintyi myös tiedonantoa eri muodoissa ja hauskuuteen perustuvaa vuorovaikutusta.

Hauskuuteen perustuva vuorovaikutus perustui kuviin, joiden ideana oli tuoda yhteisön jäsenille viihdettä. Tämä tapahtui pääsääntöisesti kolmella eri tavalla: peliä varten kehitettyä komiikkaa käyttäen, pelin bugeille nauramisella ja muiden pelaajien tekemille viihteellisillä tempuilla. Alla olevassa päivityksessä jäsen on ottanut kuvakaappauksen pelissä tapahtuneesta bugista, jossa kaksi eri pokémon-lajia on sulautunut yhdeksi. Päivittäjä lisää kuvan hauskuutta kommentoimalla, että mahtaako kyseessä olla yksi uusista, kauan odotetuista pokémoneista.

“Tää taitaa olla yks niistä uusista Pokémoneista [kuva kahdesta Pokémonista, jotka ovat bugin takia yhdessä, 529 tykkäystä tai reaktiota ja 27 kommenttia]”

Kommenteissa käytettiin nauramishymiöitä sekä esiteltiin omia vastaavia kuvia, jotka saivat myös tykkäyksiä. Lisäksi pokémonien sekoitukselle keksittiin uusia nimiä, jotka olivat suosittuja tykkäysten muodossa. Kommenteissa myös keskusteltiin oikeasta tekniikasta saada alkuperäisjulkaisijan kaltainen kuva:

J36: “Mulla ei ole vielä näkynyt noita mutantteja... Mistä lie johtuu että monilla noita on paljon. [4 kommenttia]”

J37 "Muut osaa käyttää photosoppia paremmin? ;) [1 tykkäys]"

J38: "Klikkaa monnilista auki ja paina kahta monnia nopeesti yhtä aikaa niin se näyttää ne päällekkäin tai sitten täppäät koko kädellä nopeesti niin tulee monta monni kerralla päällekkäin [esimerkkikuva; 1 tykkäys]"

Alla olevassa julkaisussa jäsen on ottanut kuvakaappauksen muiden pelaajien tekemästä pokémon-perheestä, joka on tarkoituksellinen viihteellinen viesti muille pelaajille, jotka ymmärtävät näiden kolmen pokémonin suhteen toisiinsa:

“Olivat keltaiset rakentaneet niin söpön perheen lähisalille, etten hennonut edes hyökätä sinne. Sääli ettei pichuille riittänyt tonttulakkia :-([Kuva Poké-salista, jolle on asetettu yhden Pokémonin kaikki kolme muotoa, 614 tykkäystä tai reaktiota, 14 kommenttia]”

Kommenteissa muut jäsenet ihastelivat kuvaa ja kertoivat omista vastaavista kokemuksistaan:

"Aww mäkään en jotenkaa tohdi käydä hakkaamassa noita vauvoja ;_; ja ihana perhe!"

"Osuin tänään oman tiimin salille, jossa oli jouluruokansa syöneitä Snorlaxeja, oma mukaan lukien yhteensä 5kpl ;D [11 tykkäystä; 3 kommenttia]"

Kyseinen päivitys tavoitti myös yhden salin rakentajista:

"Itse aloitin tuolla Pikachulla ja oli mahtava huomata kun muut Team Instinct jäsenet ymmärsivät mistä on kyse! :) Kiitos, että jätit salin rauhaan! :D Toisaalta nyt ne on jo kaikki hakattu :/ [28 kommenttia]"

Tällaiset hauskuuteen pohjautuvat vuorovaikutukset nojaavat yhteisön kokemukseen pelistä ja odotuksista. Hauskuus-kategoriaan perustuva vuorovaikutus synnytti vuorovaikutusta kommenttien

sijaan pääsääntöisesti tykkäysten muodossa, jolla jäsenet luultavasti ilmoittivat, että päivitys oli hauskuuttanut heitä ja näin täyttänyt tavoitteensa. Kommenteissa jäsenet olivat vuorovaikutuksessa keskenään myös hauskuuttamalla toisiaan samasta aiheesta, mutta myös tiedonantoon perustuvalla vuorovaikutuksella, joilla autettiin kysyjä tai kerrottiin omista hauskoista huomioista tai tekemisistä.

Purkautumistieinä toimineet vuorovaikutustilanteet perustuivat kahdenlaisiin päivityksiin. Ensiksi päivityksiin, joissa yhteisön jäsenet viestivät, koska heillä loppui usko itseensä pelissä ja sen läpäisemiseen. Toiseksi tilanteisiin, joissa pelaaja oli kohdannut epäonni pelatessa.

Alla olevassa julkaisussa jäsen viestii yhteisön jäsenille epätoivon takia, koska ei usko keräävänsä kaikkia saatavissa olevia pokémoneja koskaan. Tällaisessa vuorovaikutuksessa päivittäjä purkaa tunteitaan muulle yhteisölle ja toivoo heiltä tukea vuorovaikutuksen kautta:

“Tää dexi ei täyty IKINÄ..... [KUVA puuttuvista Pokémoneista, 92 tykkäystä tai reaktiota, 22 kommenttia]”

Kommenteissa muut jäsenet näyttivät ja kertoivat omista epätoivoisia tilanteistaan:

"Ei täyttynyt ekakaan setti. Alkaa kyllästyttää. Jos jätän homman minkkitarhan asukeille. Täällä maaseudulla on hiljaista. Ei poksuja, stoppeja tai gymejä. [3 tykkäystä]"

"Mul ei oo mitään uusista :/"

Lisäksi osa vastauksista rohkaisi suoraan kärsivällisyyteen:

"Vuoden päästä se alkaa näyttää täydemmältä"

Purkautumistiehen perustuva vuorovaikutus herätti muissa jäsenissä vuorovaikutusta tykkäysten ja kommenttien avulla, joissa jäsenet rohkaisivat Facebookin reaktioilla apua kaipaavia ja kommentoivat omia tilanteitaan ja kertoivat, että jäsen ei ole yksin ongelmiansa kanssa. Lisäksi osa jäsenistä antoi kannustavaa tukea kehottamalla pitkäjänteisyyteen. Vuorovaikutus näissä tapauksissa on pohjimmiltaan empaattista tiedonantoa.

Vuorovaikutus Facebook-ryhmässä tapahtui eri kategorioiden mukaan tiedonannon ollessa suurin tyyli aloitteista. Tiedonantoon perustuvaa vuorovaikutusta esiintyi myös kaikkien eri kategorioiden alla jäsenten ollessa vuorovaikutuksissa enemmän, esimerkiksi tarkentavien kysymysten ja niiden vastausten sekä omien havaintojen kertomisena. Osa näistä tiedonannoista oli myös empaattisia ja kannustavia havaintoja, joilla rohkaistiin muita jäseniä. Näitä esiintyi etenkin purkautumistiekategorian vuorovaikutusaloitteiden keskusteluissa. Hauskuus-kategorian vuorovaikutus esiintyi omina aloitteina, mutta myös muissa kategorian kommenteissa itseironian muodossa. Sosiaaliseen

vuorovaikutukseen perustuvissa vuorovaikutusaloitteissa esiintyi samaan kategoriaan kuuluvaa vuorovaikutusta ja siitä kertomista sekä tiedonantoon perustuvaa vuorovaikutusta tarkentavina kysymyksinä, pyyntöinä ja vastauksina, joilla osalla vahvistettiin sosiaalista vuorovaikutusta. Elämää mullistavissa vuorovaikutusaloitteissa kerrottiin tiedonannoilla omista tilanteista, sosiaalisilla ilmoituksilla, joissa iloittiin yhdessä, mutta myös purkautumisteiksi laskettavina vuorovaikutuksen muotoina, joihin jätettiin vastaamatta.

7.2.2 Kasvokkainen vuorovaikutus Pokémon Gossa

Kasvokkaista vuorovaikutusta tutkittiin etnografisesta havaintoaineistoista käyttämällä Blumerin (1986, 2) symbolisen interaktionismin kolmannen premissin merkitysten käsittelyä Williamsin (2014, 127-135) kolmeen moninpelien roolin ilmenemismuotoon: tietoon, tunteisiin ja toimintaan.

Tietoon perustuvissa rooleissa johtavien pelaajien odotettiin tietävän vastaukset yhteisön muiden jäsenten kysymyksiin tai pystyvän osoittamaan jäsenille vastaukset muualta:

“Tampere, Kaleva, 16.10.2016 klo 18: Olemme saman harvinaisen pokemonin perässä. En saa itse sitä kiinni ja totean tämän miehelle. Hän kommentoi, että kyseinen pokemon on parin päivän aikana spawnannut Tampereella muutaman kerran. Kerron, että minulta loppuvat pallot usein Tampereella, jolloin hän neuvoo käymään Kalevankankaan hautausmaalla hakemassa palloja. Kertoo myös, että eilen siellä ollessaan oli huomannut Blastaisen Hämeenpuistossa ja miettinyt pitäisikö ottaa bussi sinne. Toivottaa pelionnea erotessamme.”

Yllä olevassa havainnossa tutkija käsittelee yhteisiä merkityksiä toisen yhteisön jäsenen kanssa keskustellen aiheesta. Keskustelussa tulee nopeasti esille, että toinen pelaaja tietää paljon enemmän ja kuin tutkija ja voi auttaa tätä. Toinen pelaaja kertoo, että juuri kadonnutta pokémonia löytyy luultavasti lisää sekä neuvoo mistä saa tarpeeksi pokémonien keräämiseen tarkoitettuja palloja.

Tunteisiin perustuvat roolit jakaantuivat Williamsilla ym. (2014, 132-133) pelaamiskehykseen ja pelikehyksiin, joilla oli omat jakonsa. Pelaamiskehyksen saavutuskeskeisessä muodossa pelaaja pyrkii etenemään pelissä ja saamaan statusta. Suhdekeskeisessä muodossa pelaaja taas nauttii suhteiden luomisesta toisiin pelaajiin ja nauttii avun antamisesta sekä tiedon jakamisesta eteenpäin muille pelaajille ja yhteisön jäsenille:

“Helsinki, Kaisaniemi 17.11.2016 klo 20: Nuori mies ja keski-ikäinen mies kävelevät takanani ja puhuvat pokemonista. Kysyn heiltä onko Dratini täällä päin. He neuvovat. He löydämme Dratininin. He ovat juuri tavanneet ja liittäydyn heidän seuraan. Nuori kertoo, että hänen äitinsä on sanonut etteivät Helsingissä tuntemattomat koskaan puhu keskenään, mutta Pokémon on poikkeus. Hän oli yksi päivä jutellut IT-alalta eläkkeellä olevan henkilön kanssa, joka oli pelannut pokémonia. Lähdemme metsästämään Bulbasauria ja keskustelimme yleisesti pelistä, mutta nuori pelaaja myös neuvoo meitä mitkä ovat parhaita liikkeitä. Pohdimme myös miksi olemme valinneet saman tiimin (syyt). Haemme Bulbasaurin ja lähdemme eri teille. (Nuori kertoo myös että opiskelee eläinlääkäriksi, asuu Lahden pysäkin vieressä ja syntymävuotensa epäsuorasti)”

Yllä olevassa havainnossa tunteiden rooli tapahtuvat pelaamiskehyksessä sen molemmilla tasoilla. Yhteisön jäsenet tutkija mukaan luettuna pyrkivät saavuttamaan statusta pelin saavutuskeskeisessä muodossa saamalla kiinni harvinaisia pokémoneja, vaikkakin itse pelitoiminta tapahtuu yhdessä. Tunteisiin perustuvaa roolia ilmenee samassa kohtaamisessa myös suhdetasolla, jossa pelaajat alkavat keskustelemaan pelistä, tiimeistä sekä myös muista henkilökohtaisista asioistaan, kuten iästä ja koulutustaustasta.

Tunteisiin perustuva pelikehys voidaan taas jakaa kilpailukeskeiseen, jossa hahmo etsii statusta ja tunnustusta saavutetuilla tavoitteilla sekä olemalla parempi kuin muut hahmot, sekä yhteistyökeskeiseen, jossa hahmo nauttii työskentelystä ryhmän kanssa ja laittaa tiimin itsensä edelle haluten tunnustusta ryhmän saavutuksista. (Williams ym 2014, 132-133). Etnografisista havainnoista ei löytynyt yhteistyökeskeiseen roolitukseen perustuvaa havaintoa. Kilpailukeskeiseen rooliin perustuvia havaintoja sen sijaan löytyi:

“Helsinki, Ullanlinna 3.12.2016 klo 12: Kävelen kahden pojan ohi, jonka jälkeen he huutavat minulle "Hei mies". Käännyin ja he kysyvät onko minulla Venusauria. Pojat kertovat saaneensa sen villinä läheltä. Kysyn onko se vielä siellä, ja ei kuulemma enää ole. Tämän jälkeen pojat kyselevät mitä pokémoneja minulla on ja vertailevat omiinsa. Tätä kestää muutaman minuutin, jonka jälkeen toinen pojista sanoo toiselle 'Mennään hakemaan toi' ja he lähtevät”

Tässä esimerkissä vastaan tulleet pojat huomasivat tutkijan pelaavan samaa peliä ja kuuluvan samaan yhteisöön kuin he itse. Poikien kysymyksien tarkoituksena voi olettaa olevan statuksen ja tunnustuksen hankkiminen tutkijalta kertomalla omista pelissä tapahtuneista saavutuksistaan .

Toimintaan perustuvissa rooleissa johtajat, jotka tehokkaasti hallitsivat omia tai toisten tunteita ovat kyvykkäitä vakiinnuttaakseen oikeutuksen seuraajiensa silmissä. Roolin legitimizeetti lisää johtajien todennäköisyyttä pystyä suunnittelemaan tai vahvistamaan tilanteita, joka on ratkaiseva tekijä sosiaalisen toiminnan hallinnassa. (Williams ym. 2014, 135). Etnografisesta havaintoaineistoista löytyi yksi selkeästi toimintaan perustuva roolihavainto:

“Helsinki, Kaisaniemi, 22.11.2017 klo 15: Menen lurelle. 30-40v mies kommentoi minulle, että täällä on paljon pelaajia (muutama muu). Sanon, että tähän ei tule mitään hyvää. Hän neuvoo 30m päähän, jonka jälkeen hän sanoo, että Bulbasaur on tuolla ja lähtee sinne. Haen sen itse, jonka jälkeen mies hakee toisen. Juttelemme tämän jälkeen noin 10min antaen vinkkejä toisillemme ja puhumme uudesta päivityksestä. Mies kertoo, että hänellä on lapsi, jonka kanssa pelaa ja työskentelee lähellä ja käy aina välillä "happihypelyllä" hakemassa pokémoneja joita näkee tai tarvitsee pelissä”

Toimintaan perustuvassa havainnossa mies neuvoi heti tutkijaa toimimaan tietyllä tavalla ja tämän jälkeen näyttää omalla esimerkillään toisen tilanteen ja kehottaa seuraamaan. Tämän jälkeen vuoro-vaikutus siirtyy sekoitukseen tietoon ja tunteiden suhdekeskeisistä rooleista, joissa keskustelua käydään vinkeistä, mutta samalla luodaan myös suhteita toisiin yhteisön jäseniin.

Merkityksellisissä vuorovaikutustilanteissa esiintyneitä roolin ilmenemismuotoja esiintyi tunteeseen perustuvaan yhteistyökeskeiseen kehystä lukuun ottamatta kaikkia muotoja. Monessa havainnossa esiintyi tietoon perustuvaa roolia esimerkiksi kysymysten ja vinkkien muodossa. Tiedon lisäksi merkityksellisissä vuorovaikutustilanteissa esiintyi tunteisiin perustuvaa roolitusta etenkin pelaa- miskehyksien molempien osien, saavutuskeskeisen ja suhdekeskeisen, tasolla. Tämän lisäksi tuntei- siin perustuvaa roolia esiintyi pelikehyksen kilpailutasolla. Huomionarvoista on, että kaikissa näissä tapauksissa oli mukana nuoria poikia, jotka halusivat kysellä tutkijalta tämän saavutuksista ja ver- tailla omiinsa. Toimintaa esiintyi kerran havaintoaineistossa vain kerran erään pelaajan otettua ohjat haltuunsa auttaakseen muita ja näyttääkseen esimerkkiä. Merkityksellisissä vuorovaikutustilanteissa esiintyneet roolit olivat harvoin täysin yksinomaisia kyseisissä tilanteissa. Monessa havainnoissa oli löydettävissä useampaa roolia vuorovaikutustilanteen aikana ja kehittyessä.

8 JOHTOPÄÄTÖKSET

8.1 Yhteisön rakentuminen

Yhteisön rakentumista tutkittiin verkossa ja kasvokkain eri tavalla aineistojen erilaisuuden takia ja keräämistavan erotessa merkittävästi toisistaan. Molemmat luokittelut kuitenkin perustuvat symboliseen interaktionismiin, joten niiden vertailu on perusteltua.

Sitoutumiseen perustuvat Facebook-päivitykset olivat näistä yleisin muoto ja niitä oli lähes neljä viidesosaa kaikista aloituspäivityksistä. Loput päivitykset jakautuivat melko tasaisesti empatiaan ja viihteeseen perustuviin päivityksiin. Pokémon Gon yhteisö rakentui siis verkossa pääasiassa sitoutumiseen perustuvien Facebook-aloitusviestien pohjalta. Tätä kuitenkin tukivat empatiaan ja viihteeseen perustuvat aloitusviestit. Verkossa julkaistuista viesteistä tutkittiin myös kommentteja ja reaktiota. Sitouttamiseen perustuvat julkaisut keräsivät pääsääntöisesti tykkäyksiä, lyhyitä suoria vastauksia ja kiitoksia. Keskustelu siirtyi myös sivupoluille muun muassa pelityyliin oikeellisuudesta. Sitouttamisen alla olleisiin tiedonjakoihin perustuvissa julkaisuissa yhteisön rakentumista esiintyi myös muiden yhteisön jäsenten lisäkysymysten muodossa. Sitouttamis-manifestin helposti tykättävien päivitysten sekä empatia-manifestin kommentteissa esiintyi myös empatian hakuun perustuvaa yhteisön rakentumista joihin vastattiin empatialla. Viihde-manifestiin perustuvien julkaisujen kommentteissa esiintyi yhteisön rakentumista lähinnä Facebook-reaktioiden ja hymiöiden avulla. Tulosten perusteella Pokémon Go -yhteisön rakentuu verkossa sitoutumisen kautta. Hussain (2015) mukaan Facebook-ryhmiin osallistutaan seurustelutarpeen täyttämiseksi sekä vertaistuen ja yhteisöllisyyden tunteen saamiseksi. Pokémon Go -yhteisössä jäsenille sitoutuminen tarjoaa helpon tavan seurustella toisten kanssa lyhyillä vastauksilla, jotka eivät vaadi syvempää osaamista. Toisaalta yhteisö tarjoaa myös vertaistukea empatian kautta, kuten Hussai (2015) on esittänyt. Sitoutumis-manifestin yleisyys on myös linjassa Coonsin ja Chenin (2014) tutkimuksen kanssa, jonka mukaan reaktion saaminen toimii Facebookissa palkintona. Sitouttamis-manifestin julkaisuissa yhteisön jäsenet pyrkivät sitouttamaan toisia jäseniä saamalla näitä reaktiota.

Pokémon Go -yhteisön rakentumista kasvokkain tutkittiin etnografisesti havainnoista. Kasvokkain yhteisö rakentui pääsääntöisesti harvinaisissa ja erityisissä tilanteissa, kuten pelissä harvinaisuuksien löytämisessä tai onnistumisissa ja epäonnistumisissa. Kasvokkaisesta aineistoissa esiintyi myös tilanteita, jotka perustuivat kokeneempien pelaajien antamiin vinkkeihin ja opastuksiin. Tavanomaisissa ja jokapäiväisissä kohtaamisissa yhteisön rakentumispremissit jäivät pinnalliselle tasolle, kuten tarkoituksenmukaisiksi tekemättäjäättämisiksi ja pelkiksi nonverbaaleiksi tervehdyksiksi. Tämä tar-

koittanee sitä, että yhteisössä ei koeta tärkeänä jokapäiväistä kanssakäymistä, vaan jäsenillä on samanlainen jaettu ajatus siitä miten erilaisissa tilanteissa tulee käyttäytyä, mukaan lukien jokapäiväisissä. Tämä on linjassa Meadin (1934) teorian kanssa ryhmien samanlaisuuden piirteestä.

Kasvokkaisessa yhteisön rakentumisessa oli näin ollen havaittavissa samoja piirteitä kuin verkossa tapahtuneissa empatia-manifestin ja sitouttamis-manifestin tietoon perustuvissa julkaisuissa ja niissä syntyneissä reaktioissa. Näissä kaikissa esiintyi vinkkien ja ohjeiden antamista sekä omista onnistumisista ja epäonnistumisista kertomista, joihin vastattiin yhteisöjen jäsenille sopivalla tavalla. Kasvokkaisessa yhteisön rakentumisessa tapahtui merkitysten käsittelyä pääsääntöisesti tilanteissa, jotka olivat yhteisön jäsenille harvinaislaatuksia tai erityisiä. Nämä merkitysten käsittelyt johtivat keskusteluihin, jotka erkaantuivat nopeasti alkuperäisistä aiheista pelin tai pelaamisen muihin aiheisiin. Samaa keskustelujen ajautumista sivupoluille tapahtui myös sitouttamis-manifestin Facebook-julkaisuissa, joissa keskustelut etenivät nopeasti hyvinkin eri aiheisiin pelin ja pelaamisen sisällä tai empatian hakemiseen. Meadin (1934) mukaan henkilöiden vastatessa toisilleen sopivasti eleestä muodostuu merkityksellinen symboli ja he jakavat sen merkityksen ymmärtäen toisiaan. Pokémon Go -yhteisössä oli selkeästi havaittavissa, että tavallisissa arkisissa tilanteissa sopiva tapa on huomata toinen ja mahdollisesti tervehtiä. Erikoisemman tilanteessa yksilöt taas pääsääntöisesti alkoivat keskustelemaan toistensa kanssa ja vastaamaan näihin sopivalla tavalla synnyttäen keskustelua aiheesta ja sen vierestä. Aiheen nopea vaihto niin, että keskustelun jäsenet ymmärtävät mistä on kyse kertoo siitä, että yhteisön jäsenet käsittelivät merkityksiä samoilla tavoilla.

Kysymyksissä verkossa yhteisön rakentumiseen perustuva vuorovaikutus oli lyhyempää ja päättyi usein lyhyeen vastaukseen tai kiitokseen. Kasvokkain kysymyksiä seurasi monesti lisää kysymyksiä eri aiheista tai keskustelun siirtymistä muihin aiheisiin. Toisaalta kasvokkain yhteisön jäsenet havainnoivat nopeasti yhteisön rakentumistilanteissa, kuka jäsenistä omasi eniten tietoa pelistä ja sen pelaamisesta ja jakoi sitä eteenpäin muille yhteisön jäsenille. Tätä samaa tapahtui myös verkossa, jossa keskusteluissa esitettyihin kysymyksiin vastattiin nopeasti. Aikaisemman tutkimuksen mukaan viestiminen auttaa pelaajia pelaamaan paremmin ja tehokkaammin käyttäen avuksi pelaajia, jotka omaavat tietoa, jota yhteisön jäsen ei itse tiedä tai haluaa varmistuksen (Siitonen 2007). Pokémon Go -yhteisössä jäsenet käyttivät kysymyksiä onnistukseen pelissä paremmin ja luottaen näin osaavimpien tai enemmän tietotaitoa omaavien pelaajien avunantoon. Tämä avunantoon luottaminen liittyy myös aikaisemman tutkimusten tuloksiin uusien jäsenien ystävällisestä vastaanotosta (Siitonen 2007).

Verkossa tapahtui moninkertaisesti enemmän yhteisön rakentamisaloitteita kuin kasvokkain, joten yhteisö rakentui siellä helpommin ja nopeammin kuin kasvokkain. Kuitenkin verkossa keskustelut loppuivat usein lyhyeen tai niissä käytettiin apuna Facebookin tarjoamia reaktioita. Kasvokkain yhteisö rakentavia merkityksen käsittelyitä tapahtui harvemmin, mutta keskustelu meni niissä lähes poikkeuksetta syvemmälle peliin ja sen pelaamiseen sekä kesti pidempään. Toisaalta yhteisö rakennettiin verkossa myös tilanteissa, joissa jäsenillä syntyi erimielisyyksiä oikeasta pelityylistä ja tästä käytiin koko yhteisöä koskevia periaatteellisia keskusteluja. Tällaista keskustelua ei esiintynyt kasvokkain tapahtuneessa yhteisön rakentamisessa. Verkossa esiintyi myös epäselvyyksiä johtuen muun muassa kirjoitusasusta tai huumorin sopimattomuudesta toisille jäsenille. Tätä ei esiintynyt kasvokkain, vaan jäsenten keskinäinen verbaalinen ja nonverbaalinen viestintä oli selvää. Myöskään viihteeseen perustuvaa yhteisön rakentumista ei esiintynyt kasvokkaisessa havaintoaineistossa.

Verkossa ja kasvokkain tapahtuneessa yhteisön rakentumisessa oli sekä eroja että samanlaisuuksia. Molemmissa aineistossa havaittiin, että yhteisön jäsenet huomasivat nopeasti kuka jäsenistä omasi eniten tietoa ja molemmissa aineistoissa kyseinen henkilö myös jakoi tätä tietoa eteenpäin ilman vaatimusta vastikkeesta, vahvistaen aikaisempaa tutkimusta (Siitonen 2009). Molemmissa aineistoissa yhteisöä rakentaneet keskustelut myös ajautuivat sivupoluille, mutta tätä tapahtui suhteessa useammin kasvokkain, kun taas verkossa tapahtunut yhteisön rakennus loppui nopeammin kysymykseen ja vastaukseen. Kasvokkain ei harrastettu väittelyitä tai viihdettä, mutta toisaalta kasvokkaisessa aineistossa ei myöskään esiintynyt väärinymmärryksiä, joita esiintyi verkossa. Verkossa tapahtui moninkertaisesti enemmän yhteisön rakentamisaloitteita kuin kasvokkain, joten yhteisö rakentui siellä helpommin ja nopeammin kuin kasvokkain, mutta kun kasvokkain yhteisön rakentumisessa päästiin merkitysten käsittelyyn kyseessä oli lähes poikkeuksetta pitkäkestoinen vuorovaikutukseen perustuva yhteisön rakentumistilanne. Aikaisemman tutkimuksen perusteella moninpeleissä yhteisöt syntyvät pelaajien rakentaen interpersonaalisia suhteita, joista kehittyy verkostoja yhteisön kehittyessä ajan myötä (Siitonen 2009). Yhteisön kaikilla jäsenillä ei myöskään tarvitse olla vahvoja suhteita toisiinsa, kuten Pokémon Go -yhteisökin osoittaa: kymmenientuhansien jäsenten yhteisössä kaikki eivät voi tuntea toisia, mutta pelaajat käyttäytyvät silti tuttavallisesti toisiaan kohtaan. Kohin ja Kimin (2004) mukaan kasvokkaiset kohtaamiset ovat vahvistavat verkossa syntyneitä yhteisöjä. Pokémon Go -yhteisön ei voi sanoa syntyneen joko verkossa tai kasvokkain, vaan molemmissa samaan aikaan eri medioiden tukiessa toisiaan yhteisön rakentuessa. Kuitenkin kasvokkaisen viestinnän voi todeta vahvistavan verkkoyhteisöä, koska verkossa tapahtuva päivittäinen yhteisön rakennus pääsee oikeuksiinsa kasvokkaisissa erikoislaatuissa tilanteissa, joissa yhteisön jäsenet keskustelivat syvemmin ja pidempään kuin verkossa. Aineistotriangulaation perusteella

Pokémon Go -yhteisö rakentui erityisesti arkipäiväisissä ja tavanomaisissa tilanteissa sosiaalisessa mediassa ja erityislaatuissa ja harvinaisissa tilanteissa yhteisön jäsenten kasvokkaisissa kohtaamisissa. Tämän syynä saattaa olla pelin AR-ominaisuuksien uutuuden viehätysten katoaminen, jolloin tavallisissa tilanteissa pelaajat eivät enää rakentaneet yhteisöä kasvokkain, vaan keskittyivät siihen vain sosiaalisessa mediassa, joka oli varattuna yhteisön arkipäiväiselle viestinnälle.

8.2 Vuorovaikutus Pokémon Go'ssa

Pokémon Go -yhteisön vuorovaikutusta tutkittiin Facebookissa tapahtuneesta keskustelujen avauksista ja niiden synnyttämästä vuorovaikutuksesta sekä lisäksi kasvokkaisen aineiston merkittävistä vuorovaikutustilanteista. Molempia aineistoja luokiteltiin ja tutkittiin symboliseen interaktionismiin perustuvien luokittelujärjestelmien kautta. Lähes puolet Facebook-ryhmässä julkaistuista päivityksistä kuului tiedonantoihin. Elämää mullistavia päivityksiä oli noin viidennes ja hauskuuteen, purkautumisteihin ja sosiaaliin ilmoituksiin perustuvia päivityksiä oli jokaista noin kymmenes kaikista julkaisuista. Aineistosta ei löytynyt piilotettuja viestejä. Kommenteissa esiintyi erilaisia vuorovaikutuksen muotoja. Tiedonantoon perustuvissa vuorovaikutustilanteissa esiintyi muun muassa lyhyitä vastauksia faktoihin ja mielipiteisiin. Erikoiset tapahtumat kuitenkin kirvoittivat lisää vuorovaikutusta muun muassa suuremman uteliaisuuden avulla. Näissä esiintyi myös väittelyyn perustuvaa vuorovaikutusta sekä tiimi-identifikaatiota. Strategiaa käsittelevät vuorovaikutustilanteet eivät olleet osanottajamääriltään suuria, mutta keskustelu oli näissä pitempiketoisempaa ja syvempää. Suorat puhtaat tiedotustyylliset tiedonannot saivat kaikista eniten vuorovaikutusta yhteisön Facebook-ryhmässä. Lisäksi tiedonantoon perustuvaa vuorovaikutusta esiintyi kaikkien eri kategorioiden alla jäsenten ollessa vuorovaikutuksessa kommenteissa, esimerkiksi tarkentavina kysymyksinä ja niiden vastauksina sekä omien havaintojen kertomisena. Elämää mullistavat -vuorovaikutustapahtumat herättivät vuorovaikutusta, joka perustui samaistumiseen ja siitä kertomiseen sekä opastuksiin ja toisten ilosta iloitsemiseen. Sosiaalisen vuorovaikutuksen -aloituksen herättämä vuorovaikutus oli muun muassa tiedonantoihin, hauskuuteen ja kannustamiseen perustuvaa. Hauskuuteen perustuva vuorovaikutus synnytti pääasiassa tykkäyksiin perustuvaa vuorovaikutusta, mutta myös tiedonantoon perustuvaa vuorovaikutusta. Purkautumisteihin perustuvassa vuorovaikutustilanteet herättivät lisää vuorovaikutusta empaattisella kommentoinnilla. Tuloksissa esiintyi samaa tietoon perustuvaa rooli ilmenemismuotoa kuin Williams ym. (2014) tutkimuksessa World of Warcraftin killoista. Williamsin (2014) mukaan yksilöt tarkoituksellisesti toimivat tavoin, joka ennustaa muiden yhteisön jäsenten haluttua vaikutusta. Tämän tutkielman tuloksissa tätä ennustamista esiintyi muun muassa samaistumisen ja kanssailoitsemisen kohdalla sekä suorilla puhtailla tiedoituksilla, jotka ennustivat lukuisia tykkäyksiä ja kommentteja aiheesta. Kuitenkin pelistrategiasta

väittelyt eivät edusta tällaista ennustettavuutta. Kyseessä lienee enemmänkin yhteisön johtajaroolien status-identiteetin väliset väittelyt sekä keskustelut parhaasta strategiasta, jotka voivat julkisesti käytyä hyödyttää koko yhteisöä, sekä myös väittelyn voittaneen statusta yhteisön arvokkaana jäsenenä.

Kasvokkaisen aineiston vuorovaikutustilanteissa esiintyi tunteisiin perustuvaa yhteistyökeskeistä kehystä lukuun ottamatta kaikkia. Useissa vuorovaikutustilanteissa havaittiin useampaa roolia. Tietoon perustuvaa roolia esiintyi lukuisissa tapauksissa muun muassa kysymysten ja vastausten muodossa. Myös tunteisiin perustuvaa roolia pelaamiskehityksen saavutuskeskeisen ja suhdekeskeisen osien osalta oli yleinen löydös, jossa yhteisön jäsenet pyrkivät saavuttamaan pelissä arvostettuja asioita muiden läsnä ollessa avulla sekä suhdetasolla, jossa vuorovaikutus perustui suhteiden luomiseen muihin yhteisön jäseniin. Lisäksi havaintoaineistosta huomattiin, että nuoret pojat harrastivat tunne-roolin pelikehityksen kilpailutasoa vertailemalla omia tuloksiaan muiden yhteisön jäsenten tuloksiin. Toiminta-rooliin perustuvaa vuorovaikutusta esiintyi havaintoaineistosta vain kerran, jolloin yksi yhteisön jäsen alkoi omatoimisesti opastamaan muita pelaajia heidän pelissään. Yksilöt projisoivat näin muiden haluttua vaikutusta kasvokkain ja ottavat useampia rooleja tarpeen mukaan ja pyrkivät luovimaan yhteisöjen roolien maailmassa, kuten myös World of Warcraft -pelissä aikaisemman tutkimuksen mukaan (Williams ym. 2014). Huomattava ero aikaisempaan tutkimukseen on tunne-roolin pelikehityksen osuus vain nuorten poikien kohdalla sekä toiminta-roolin puuttuminen yhtä poikkeusta lukuun ottamatta. Tämä johtunee Pokémon Gon ja World of Warcraftin pelimekaniikan eroista, jälkimmäisen perustuen enemmän kiltojen raidien johtajiin ja ensimmäisen yksilöpelilaamiseen, jota moninpeli auttaa. Näin Pokémon Gossa toiminta-rooli pitää ottaa erikseen ilman, että sitä erikseen vaaditaan onnistuneeseen peliin.

Verkossa vuorovaikutuksen kategorisointi oli helpompaa tyylin ollessa selvempää ja viestien ollessa lyhyempiä. Kommenteissa esiintyi useampaa vuorovaikutus-kategoriaa, mutta tällöinkin tyyli oli helposti lajiteltavissa. Kasvokkain tapahtuneissa vuorovaikutuskohtaamisissa saattoi esiintyä useampaa vuorovaikutus-roolia yhden kohtaamisen aikana. Tietoon ja sen omaamiseen perustuva vuorovaikutus oli vahvasti esillä sekä kasvokkaisessa että verkossa tapahtuneessa vuorovaikutuksessa. Useassa kasvokkaisessa havainnossa vuorovaikutus siirtyi nopeasti enemmän pelistä tietävälle osoitettuihin kysymyksiin. Verkossa taas noin puolet kaikista julkaisuista perustui tiedonantokategoriaan ja tiedonantoon perustuvaa vuorovaikutusta löytyi myös muiden kategorioiden kommenttiosioista. Kasvokkain tapahtuneet merkitykselliset kohtaamiset perustuivat pitkälti erityislaatuisiin tapahtumiin. Tällaiset tapahtumat siivittivät enemmän vuorovaikutusta myös verkossa. Samalla tavalla verkossa vuorovaikutus koskien pelin strategiaa muistutti kasvokkain tapahtunutta

tieto-roolin merkitysten käsittelyä, jossa vuorovaikutusta harrastaneita henkilöitä oli vähemmän, mutta keskustelu oli toisaalta pidempää. Tietoon perustuva vuorovaikutus yhteisössä perustuneen pelin pelaamista helpottavaan viestinnän perustamiseen ja ylläpitämiseen (Siitonen 2007). Viestimällä toisilleen tietoa pelaajat pystyvät helposti osoittamaan omaa tietouttaan ja toisaalta saamaan apua peliinsä. Kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa esiintyi myös suhteellisesti paljon tunne-rooliin perustuvaa vuorovaikutusta. Samankaltaista vuorovaikutusta esiintyi myös verkossa. Kasvokkain tapahtunut saavutuskeskeinen vuorovaikutus ja verkon elämää mullistavat tapahtumat olivat tyyliltään samanlaisia, mutta verkossa tätä ei esiintynyt suhteessa muihin tyylilajeihin niin paljon kuin kasvokkain. Kasvokkain tapahtuvaa suhdekeskeistä vuorovaikutusta, jossa jäsenet nauttivat suhteiden luomisesta toisiin pelaajiin ilmaantui ja vuorovaikutustapahtumat monesti muovautuivat tähän suuntaan niiden kestäessä pidempään. Verkossa samantyylistä vuorovaikutusta esiintyi sosiaalisiin ilmoituksiin perustuvassa vuorovaikutuksessa, jolloin jäsenet muun muassa etsivät peliseuraa suhdekeskeisen tyylistä vuorovaikutusta esiintyi sekä tiedonanto-kategorian kommentteissa, joissa sovittiin tapaamisista. Tämä havainto vahvistaa Kohin ja Kimin (2004) tuloksia kasvokkaisten tapaamisten vahvistavasta vaikutuksesta verkkoyhteisöihin. Tunne-roolin kilpailutasoa esiintyi kasvokkain vain tietyn demografian toimesta. Verkossa samanlaista omien tulosten esittelyä ja vertailua toisiin yhteisön jäseniin oli havaintoaineistossa suhteessa enemmän. Kyselyt parhaista pokémoneista ja saavutuksista olivat siellä suositumpia ja niistä ei havaittu selkeitä demografiaeroja. Verkossa sattuneisiin purkautumisteihin verrattavissa olevaa vuorovaikutusta löytyi myös kasvokkain rohkaisujen ja omien vastoinkäymisten kertomisen muodossa. Molemmissa tapauksissa näihin myös vastattiin empatialla. Verkossa ja kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa esiintyi myös eroja toimintarooli oli molemmissa vähäisempää, mutta verkosta samankaltaista ei havaittu. Verkossa esiintyi myös hauskuuteen perustuvaa vuorovaikutusta sekä negatiivissävytteistä vuorovaikutusta muun muassa toisten kommenttien lyttämisenä. Kumpaakaan näistä ei esiintynyt kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa. Tämä eroaa selkeästi World of Warcraftin parissa tehdystä tutkimuksesta (Williams ym. 2014), jossa esiintyi sekä tunteita että toimintaa. Ero voi johtua pelien erosta tai myös kulttuurien välisistä eroista. Toisaalta kyseessä voi olla myös, että tunne- ja toimintaroolit eivät lukeudu Pokémon Go -yhteisön jäsenten rooleihin ja normeihin, jotka ovat muodostuneet ajan kuluessa.

Kasvokkaisessa ja verkossa esiintyi paljon samanlaisia vuorovaikutuksen muotoja. Tieto pelistä ja sen puuttuminen synnytti molemmissa olosuhteissa vuorovaikutusta paljon. Verkossa vuorovaikutusta tapahtui kuitenkin enemmän, mutta kasvokkain merkitykselliset vuorovaikutustilanteet kesti-
vät monesti pitkään. Kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa oli löydettävissä myös selkeitä ainoastaan tiettyjen ihmisryhmien harrastamia vuorovaikutusmuotoja. Näitä ei esiintynyt ainakaan selkeästi

verkossa, jossa demografiat eivät tulleet esiin. Tyypilliset erot korostuivat vuorovaikutustyylien suhteellisissa kokoeroissa, joissa tunne-rooliin perustuvat vuorovaikutustilanteet olivat isommassa osassa kasvokkain kuin verkossa. Suurimmat erot kasvokkaisen ja verkossa tapahtuneen vuorovaikutuksen välillä olivat hauskojen ja negatiivisten vuorovaikutustapahtumien puuttuminen kasvokkaisesta viestinnästä. Erot kasvokkaisen ja verkossa tapahtuvan vuorovaikutusmuotojen välillä saat-
taa johtua symbolisen interaktionismin perusteista, joiden mukaan yhteisön jäsenet tunnistavat toisensa samanlaisuuden piirteistä ja Pokémon Go -yhteisössä jäsenet tunnistavat nämä samanlaisuuden piirteet yhteisön eri kanavissa ja osaavat käyttäytyä niissä yhteisöjen normien mukaisesti (Mead 1934). Kasvokkaisessa tällaista hauskojen ja negatiivisten vuorovaikutustapahtumien normia ei ole syntynyt.

8.3 Miten vuorovaikutus rakentuu lisätyn todellisuuden pelissä

Tulosten perusteella vuorovaikutus rakentuu lisätyn todellisuuden pelissä hyvin tietokeskeisesti kasvokkaisissa tapaamisissa ja verkossa. Molemmissa medioissa oli havaittavissa tietoon pohjautuvaa vuorovaikutusta ja yhteisön rakentumista. Tämä löydös tukee aikaisempaa tutkimusta, jonka mukaan viestimällä toisilleen pelaajat voivat pelata paremmin ja tavallisin kontribuutio yhteisölle on tietojen tai taitojen eteenpäin kertominen viestinnän avulla (Siitonen 2007, 17-18, 157), sillä tietoon pohjautuvan vuorovaikutuksen arvostaminen kertoo yhteisön jäsenien halusta pelata paremmin. Lisäksi vuorovaikutus oli vähäisintä arkipäiväisissä tilanteissa ja suurinta yhteisölle tärkeissä, suurissa tapahtumissa. Empatiaa sisältävät vuorovaikutustapahtumien voi sanoa olevan syvintä, koska niissä ei vastattu vain suoraan kysymykseen tai onniteltu, vaan yhteisön jäsenet tukivat muita jäseniä heidän ongelmissaan lisäten kokemuksia yhteisöllisyydestä. Vuorovaikutus myös rakentuu verkossa meemien ja hauskojen kuvien avulla, mutta tätä ei esiintynyt kasvokkaisessa aineistossa. Tämä on linjassa aikaisemman tutkimuksen kanssa, jonka mukaan Facebook-yhteisöihin osallistutaan muun muassa vertaistuen ja yhteisöllisyyden tunteen hankkimisen kanssa sekä seuralisuuteen pyrkien kuvien ja kuvauksien kanssa. (Coons & Chen 2014, 54; Hussai 2015) Toisaalta verkkoaineistosta löytyi myös negatiivissävytteistä viestintää kun taas kasvokkaisesta aineistosta tätä ei löytynyt. Tämä voi johtua siitä, että kasvokkain yhteisö on kohteliaampaa eikä yritä käyttää huumoria saati negatiivista viestintää vaan pitäytyy neutraalimmassa viestinnässä, joka pohjautuu tietoon ja faktoihin. Tässä on nähtävissä pieni ero aikaisempaan tutkimukseen, jonka mukaan tietokonevälitteinen viestintä ei ole yhtä syvä viestinnällinen kokemus kuin kasvokkainen viestintä ja verkossa tapahtuva sosiaalinen viestintä täydentäisi kasvokkaisen sosiaalisen yhteydenpidon käyttöä (Birne & Horvath 2002; Siitonen 2007, 139). Lisätyn todellisuuden yhteisössä viestintä ja vuorovaikutus näyttäisi rakentuvan verkossa ja kasvokkaisen viestinnän tukiessa tätä. Suurin osa yhtei-

sön vuorovaikutuksesta tapahtuu verkossa, mutta verkkovälitteiseen opittuun tietoon perustuva vuorovaikutus johtaa syviin viestintäkokemuksiin. Se onko kasvokkainen vuorovaikutus tällä tavoin vähemmän rikasta vuorovaikutusta on arvioitava asia, mutta ainakin siinä käytettiin määrällisesti vähemmän tunteita, mutta vuorovaikutuksen luonne saattoi silti olla syvää. Kyse saattaa olla myös siitä, että pelin uutuuden viehätys oli loppunut suurimmalta osalta pelaajista, jolloin riemu ja itseironinen vitsailu olivat jääneet vain verkkoon, jossa tämä tuntui yhteisön jäseniltä luonnollisemmalta paikalta jakaa tunteellisia viestejä keskenään.

Vaikka kasvokkain merkittävää vuorovaikutusta ei syntynyt aina siitä saattoi syntyä pitkäkestoista ja syvää, kun taas verkossa keskustelut loppuivat lyhyeen. Tämä johtunee osittain yhteisön vuorovaikutustilanteissa olleista jäsenten määrästä, joka oli verkossa aina huomattavasti suurempi. Toisaalta tähän voi vaikuttaa myös se, että yhteisön jäsenet kokivat vuorovaikutuksen muiden kanssa helpommaksi verkossa kuin kasvokkain. Kasvokkaisessa aineistossa esiintyi myös tietoista tekemättäjäättämistä. Verkossa tapahtuvaa tietoista tekemättäjäättämistä on hankalampi havaita, mutta parhaimmillaankin julkaisujen tykkäykset ja kommentit voidaan laskea vain useissa sadoissa verrattuna yhteisön jäsenmäärään, joka on pienen kaupungin kokoinen, joten voidaan olettaa, että tietoista tekemättäjäättämistä tapahtuu myös verkossa ja jäsenet reagoivat vain heitä itseään kiinnostaviin vuorovaikutusaloitteisiin. Tämä tukee aikaisempaa tutkimusta siitä, että lähes puolet moninpelejä pelaavista ei ole kiinnostunut tapaamaan muita pelaajia reaali maailmassa (Kolo & Bauer 2004; Siitonen 2007, 74 mukaan). Lisätyn todellisuuden peli pakottaa pelaajat tapaamaan muita pelaajia, mutta nämä eivät välttämättä tee merkittäviä vuorovaikutustekoja toisia kohtaan pelatessaan ja tyytyvät vain seuraamaan vuorovaikutusta sivusta sosiaalisessa mediassa.

Huomattavaa on myös, että verkossa ei ollut toimintaan perustuvaa vuorovaikutusta, jota esiintyi kasvokkain. Tämä johtuu mahdollisesti sosiaalisen median aikaluonteesta, joka voi olla tai ei ole täysin reaaliaikainen. Tässä olisi saattanut löytyä eroja sosiaalisen median viestisovellusten yhteisöjen käytössä. Kiinnostavana yksityiskohtana on huomioitava, että piilotetut tarkoitusperät eivät kuulu tutkitun yhteisön vuorovaikutuskeinoihin. Tästä voidaan päätellä, että yhteisön vuorovaikutus on luonteeltaan avointa ja jäsenet jättävät mieluiten viestimättä ollenkaan kuin piilottavat viestinsä tarkoitusperän. Kaiken kaikkiaan lisätyn todellisuuden pelin yhteisö on monimutkainen ja rakenteiltaan vaihteleva, jossa yhteisöllä on sanomattomat sääntönsä eri tilanteissa sopivasta vuorovaikutuksesta ja säännöistä. Lisäksi niissä on myös oma roolinsa pelin ulkopuolisen viestinnän osalle, joka vahvistaa yhteisöä. Näiltä osin yhteisön vuorovaikutuksen rakentuminen on osittain samaa kuin aikaisemmassa peliyhteisöjen tutkimuksessa (Siitonen 2007; Rau ym. 2008).

Lisätty todellisuus näyttäytyy pelillisesti uutena teknologiana, joka eroaa täysin aikaisemmista peleistä kääntäen ensimmäisen kosketuksen vuorovaikutuksen virtuaalisesta maailmasta reaali maailmaan, on sen sisällä vaikuttava yhteisö pitkälti tavoiltaan ja arvostuksiltaan samanlainen kuin aikaisemmat moninpeliyhteisöt lukuun ottamatta eroja vuorovaikutuksessa sosiaalisessa median alustalla verrattuna kasvokkaiseen. Esimerkkeinä näistä kasvokkaisen vuorovaikutuksen korostuminen erityisissä tilanteissa ja jokapäiväisen vuorovaikutuksen pysyminen verkossa. Toisena esimerkkinä viihteen sekä negatiivisen vuorovaikutuksen puuttuminen kasvokkaisesta verrattuna verkossa tapahtuvaan. Jälkimmäinen havainto on toisaalta normaali tapa yhteisön vuorovaikutussäännöistä, jotka ovat opittu symbolisen todellisuuden kautta seuraamalla yhdessä yhteisön normeja. Lisätyn todellisuuden pelin yhteisöllä on oma symbolinen todellisuutensa, jossa yhteisö rakentuu vuorovaikutuksen kautta sekä verkossa että kasvokkain, kussakin omien normiensä mukaan ilman tiettyä vaatimusta yhteisön jäsenten kontribuutiosta yhteisön identiteetille ollen kuitenkin tarpeeksi vahva koheesioltaan kestääkseen aikaa myös pelin uutuuden viehätyksen mentyä ohi. Näin yhteisön jäsenet voivat tuntea kuuluvansa samaan yhteisöön, jolla on sosiaalinen yhteys, jota kasvokkainen vuorovaikutus vahvistaa.

8.4. Mahdolliset jatkotutkimukset

Lisätyn todellisuuden peli ja sen yhteisö eivät ole kiinteitä entiteettejä ja ne muokkaantuvat ajan kuluessa sekä yhteisön omasta että pelinkehittäjän toimesta. Tutkija itsesi huomasi muutoksia pelaessaan peliä kesällä ja syksyllä 2016. Alussa pelaajat juttelivat paljon enemmän myös tavanomaisissa tilanteissa muille pelaajille. Sama tapahtui kesällä 2017, jolloin pelinkehittäjä uusi salien taistelusysteemin, joka kannusti useiden pelaajien yhteistoimintaan. Tällaisesta lisätyn todellisuuden pelin yhteisön vuorovaikutuksen kehityksestä ja kypsymisestä olisi mahdollista tehdä jatkotutkimusta uusien pelien ilmestyessä ja niiden saadessa suosiota. Pelin kehityksen myötä myös toimintaan perustuvaa roolia ja yhteistyötä olisi löydettävissä myös enemmän. Tätä tukee myös aikaisempi tutkimus rooliin perustuvista moninpeleistä, joissa yhteistoiminnallinen peli kasvattaa myös todennäköisyyttä pelin järjestäytymiselle, jolloin muiden pelaajien läsnäolo on haluttava asia (Siitonen 2007, 77-78; Williams ym. 2014, 123).

Toinen mahdollinen jatkotutkimuksen aihe on muiden sosiaalisten medioiden tutkiminen. Facebook-yhteisöt ovat tutkittu aihe, mutta on mahdollista että yhteisöt rakentuvat myös eri tavoin erilaisissa sosiaalisen median alustoissa ja tämä joko tukee tai heikentää yhteisön rakentumista tai tekee sen eri tavalla. On pohdinnan arvoista eroaako yhteisön vuorovaikutus toisistaan suljetuissa Facebook-ryhmissä, julkisissa Instagram- ja Twitter-palveluissa ja yksityisissä pikaviestittelyyn

perustuvissa sosiaalisen median palveluissa, kuten Whatsapp- ja Telegram-ryhmissä. Yhteisöjen vuorovaikutus saattaa myös erota Facebookin pienemmissä saman aiheen yhteisöissä. Näissä kanavissa tapahtuvaa vuorovaikutusta voisi tutkia suhteessa kasvokkaiseen ja suurien Facebook-ryhmien vuorovaikutukseen.

9 TUTKIELMAN ARVIOINTI

Tutkielmassa käytetyt aineistot vaihtelivat etnografisen kasvokkaisen ja Facebook-ryhmän julkaisujen ja kommenttien välillä. Vaikka peliä pelataan julkisissa paikoissa ja tutkittu Facebook-ryhmä on jäsenmäärältään suuri on tutkittavien anonymiteetin säilyttäminen silti perusteltua. Tutkielmassa ollaan käsitelty tietoja luottamuksellisesti ja säilyttäen tutkittavien anonymiteetti (Eskola & Suoranta 1998, 57). Kasvokkaisessa aineistossa yhteisön jäseniä ollaan kuvailtu vain iän, sukupuolen ja pelaamispaikan perusteella ja esimerkiksi ulkonäköä ei ole kerrottu, koska se sen paljastaminen ei olisi tutkielman kannalta olennaista. Myöskään yhteisön jäsenien itsestään kertomia henkilökohtaisia asioita, joista heidät voisi tunnistaa ei ole kerrottu tutkielmassa. Verkkoaineistossa yhteisön jäseniin viitataan vain kirjaimella J ja järjestysnumerolla. Heidät on mahdollista identifioida jos etsijä kuuluu samaan ryhmään. Tässä on kuitenkin huomattavaa, että ryhmässä on kymmeniä tuhansia jäseniä, joten siellä julkaisua voidaan itsessään pitää julkisena tekona. Tutkielman teossa tutkija tulkitsee havaintojaan analyysikehikkoa ja aikaisempaa tutkimusta vasten, mutta pyrkii kuitenkin erottamaan omat mielipiteensä ja johtopäätöksensä faktoista mahdollisimman selkeästi. Eskolan ja Suorannan (1998, 18) mukaan jos tutkija kertoo havaintoihin perustuvat omat johtopäätöksensä ja pohdintansa samalla tuoden esiin oman tietoisuutensa tutkielman subjektiivisuudesta tutkielma säilyttää objektiivisuutensa.

9.1 Menetelmien pohdinta

Kasvokkaisessa aineistossa käytettiin menetelmänä etnografiaa, joka perustuu tutkijan omiin havaintoihin. Tutkijan havainnot ovat hänen omia päätelmiään, jotka muodostuvat vuorovaikutuksesta muiden kanssa sekä aineiston saattamisesta muistiinpanoiksi ja ovat näin tutkijan oma versio yhteisön todellisuudesta. Etnografinen data ei ole raakadataa itsessään vaan se sisältää konstrutoidut muistiinpanot havainnoista ja osallistumisista. Ennen näiden muistiinpanojen kirjoittamista tutkija on siis kirjoittanut mielessään havaintonsa ja reflektionsa tutkittavaa kohdetta kohtaan. Muistiinpanoihin vaikuttaa myös tutkijan oma muisti ja havainnointikyky. Näin ollen muistiinpanot eivät ole mekaaninen tapa kirjoittaa kaikkea tapahtunutta ja havaittua ylös vaan se on osa kompleksista tekstintuoton kerrostamista, jossa tutkija muodostaa käsityksen tutkittavasta kohteesta. (Atkinson 1992, 2-5) Muistiinpanot ovat siis tutkijan käsitys tutkittavasta aiheesta, joka pohjautuu hänen tietämykseensä aikaisemmasta tutkimuksesta sekä hänen käsityksestään tutkielman yhteisöstä ja sen toimintatavoista.

Verkkoaineistossa käytettiin yleistä symbolisen interaktionismin analyysia ja lisäksi World of Warcraft -pelissä käytettyä analyysimallia. Eri pelin analyysimalli ei ole täysin yhteensopiva toisen pelin kanssa pelien eroavaisuuksien kanssa. Kuitenkin molemmissa peleissä yhteisö on tärkeä osa myös pelaamista, joten yhteisön jäseniä tutkiva analyysikehikko on pätevä molempien pelien tutkimiseen niiden eroista huolimatta. Symbolinen interaktionismi itsessään on hyväksi havaittu tapa tutkia peliyhteisöjä ja sosiaalista mediaa (Siitonen 29, 2007).

Tutkielmassa käytetyt menetelmät perustuivat joko suoraan symbolisen interaktionismin lähteillä käyttämällä Blumer (1986) analyysikehikkoa tai uudempaan, 2000-luvun symboliseen interaktionismiin (Fernback 2007; International Communications Association 2012; Williams ym. 2014). Kaikissa tilanteissa käytetty analyysikehikko ei antanut suoraa vastausta siihen, mihin kategoriaan tai luokkaan tietty vuorovaikutustapahtuma kuului. Osassa näistä tapahtumista oli löydettävissä myös useampia piirteitä. Tällaisissa tapauksissa tutkija koodatessa valitsi sen, joka oli suurimmassa osassa. Tuloksissa on tuotu myös esiin kohtia, jotka sisältävät esimerkiksi useampia manifesteja. On huomattavaa, että kuitenkin suurin osa vuorovaikutustapahtumista kuului yhteen luokkaan tai kategoriaan.

Tämä tutkielma tarjoaa katsauksen lisätyn todellisuuden mobiilipelin yhteisöön sen tietyssä vaiheessa. Verkkoaineiston osalta Facebook-ryhmän aineiston käyttöön on kysytty ja saatu lupa ryhmän ylläpitäjältä. Kasvokkainen aineisto on tutkijan omia havaintoja pelistä ja se sisältää luonteensa vuoksi huomattavasti vähemmän kohtaamisia kuin verkkoaineisto vaikka hankinta-aikaväli oli pidempi.

Verkkoaineistoksi valittiin suurimman suomenkielisen Pokémon Gó -Facebook-ryhmän joulukuun päivitykset. Aineiston rajattiin näin selkeästi kalenterin mukaan ja noudettiin tammikuun puolella. Aineistosta on tämän takia saattanut jäädä pois jo poistettuja päivityksiä tai kommentteja, mutta aineiston yksilöllisten päivitysten ja kommenttien määrän takia on hyvin epätodennäköistä, että ryhmästä mahdollisesti poistetuilla päivityksillä tai kommentteilla olisi tilastollista merkitystä tutkimuksen tuloksiin.

Kasvokkaiset tapahtumat kerättiin loppuvuodesta 2016 ja aineiston kerääminen lopetettiin sen kylännyttyä, joka ajoittui vuoden vaihteeseen 2017. Tutkija pelasi etnografisten oppien mukaan peliä itse ja vaikutti samalla mahdollisimman normaalisti muihin pelaajiin. Välillä tutkija teki itse vuorovaikutusaloitteen ja välillä toinen pelaaja oli aloitteen tekijä. Jos luontevaa vuorovaikutustilannetta ei syntynyt molemmat jättivät tietoisesti väliin vuorovaikutuksen tekemisen. Tietoisissa tekemättä-

jättämisissä on kyse tutkijan omista havainnoista, että myös toinen pelaaja on huomannut tutkijan pelaavan peliä. Jos toinen pelaaja ei huomannut tutkijaa, tämä jätettiin merkkäämättä ylös. Tutkija pyrki pelatessaan hakeutumaan paikkoihin, jotka olivat pelaamiselle otollisia ja näin ollen niissä olisi luultavasti myös toisia pelaajia. Tutkija ei tietoisesti rakentanut kohtaamisia toisten pelaajien kanssa. Tutkielman teossa ei myöskään menty erikseen verkossa sovittuihin useamman pelaajan tapaamisiin.

Tutkielmassa käytetyt aineistot ovat tutkijan tekemiä tiettyjä valintoja ajasta ja paikasta. Nämä voivat vaikuttaa tuloksiin tai olla vaikuttamatta. Kasvokkaisen aineiston kylläntyminen ja verkkoaineiston suuri koko kuitenkin lisäävät aineiston uskottavuuden todennäköisyyttä

Tutkielma tarjoaa kattavan ja uskottavan otoksen suomalaisen Pokémon Go -pelin yhteisön rakentumisesta ja vuorovaikutuksesta tilanteessa, jossa yhteisö oli noin puoli vuotta vanha ja yhteisössä oli rakentunut jo omia normeja ja sääntöjä pelaajille niin sosiaaliseen mediaan kuin kasvokkaiseen pelissä tapahtuviin kohtaamisiin. Pokémon Go on pelinä uudennainen verrattuna aikaisempiin monin- ja mobiipeleihin. Siinä on kuitenkin nähtävissä vahvoja yhteneväisyyksiä niin sosiaalisen median yhteisöjen kuin moninpelien vuorovaikutukseen ja yhteisöihin, mutta myös eroja, jotka tekevät myös yhteisöstä uudennaisen kokonaisuuden lisätyn todellisuuden käytön myötä.

KIRJALLISUUS

Aaen, J. & Dalsgaard, C. 2016. Student Facebook groups as a third space: between social life and schoolwork. *Learning, Media and Technology*, 41:1, 160-186.

Atkinson, P. 1992. *Qualitative Research Methods: Understanding ethnographic texts*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications Ltd.

Azuma, R. T. 1997. A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and virtual environments* 6(4). MIT Press. 355-385.

Barker, V. 2009. Older adolescents' motivations for social network site use. *Cyberpsychol. Behav.* 10 (3), 478–481.

Bell, C. & Newby, H. 1971. *Community Studies: An introduction to the sociology of the local community*. George Allen & Unwin Ltd. Lontoo, Iso-Britannia.

Birnie, S. A., & Horvath, P. 2002. Psychological predictors of Internet social communication. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 7(4).

Boellstorff, Tom, Nardi, Bonnie, Pearce, Celia, Taylor, T.L. 2012. *Ethnography and virtual worlds. A handbook of method*. Princeton University Press. New Jersey.

Blumer, H. 1986. *Symbolic interactionism - perspective and method*. University of California Press. Berkeley and Los Angeles California.

Brake, D. 2012. Who do they think they're talking to? Framings of the audience by social media users. *International Journal of Communication* 6. 1056-1076.

Brint, S. 2001. *Gemeinschaft Revisited: A critique and reconstruction of the community concept*. *Sociological Theory* 19(1). American Sociological Association. Washington. 1-23.

Bronack, S. 2011. The role of immersive media in online education, *The Journal of Continuing Higher Education*, 59:2, 113-117.

Chen, C. Leung, L. 2016. Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*. Volume 33, Issue 4, Lokakuu 2016. 1155-1166.

Clark, A., Clark, M. 2016. Pokémon Go and research. Qualitative, mixed methods research, and the supercomplexity of interventions. *International Journal of Qualitative Methods* January-December vol. 15 no. 1. 1–3.

Clifford, J. 1990. Notes on (field)notes. Teoksessa Sanjek, R. (toim.) 1990. *Fieldnotes: the making of anthropology*. Cornell University Press. Ithaca. New York.

Coons, J. & Chen, S. 2014. Social network analysis for Facebook: locating cliques and visualizing socialibility. *Symbolic Interaction and New Social Media Studies in Symbolic Interaction*, Volume 43, 43-61.

Coser, L. 1977. *Masters of sociological thought - ideas in historical and social context*. Lewis A. Coser. 2nd edition State University of New York at Stony Brook. Harcourt Brace Jovanovich Inc. USA

Costigan, J. 1999. Introduction: forests, trees, and internet research. Teoksessa Jones, S. (ed.) *Doing internet research: critical issues and methods for examining the Net*. 1999. Sage Publications. Thousand Oaks, Kalifornia.

Eskola, J. & Suoranta, J, 1998. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.

ESS 2016. http://www.ess.fi/uutiset/paijathame/art2288308?utm_expid=13459684-4.RRItebaMRfebWecrdbt9Ow.0&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.fi%2F haettu 18.10.2016.

Fernback, J. 2007. Beyond the diluted community concept: a symbolic interactionist perspective on online social relations. *New media & society*. Vol9(1). 49-69.

Goffman, E. 1971. *Arkielämän roolit: Oikeille jäljille rooliviidakossa*. Werner Söderström Osakeyhtiön kirjapaino. Porvoo. (alk. *The Presentation of Self in Everyday Life*. 1959).

Ha, I., Yoon, Y., Choi, M. 2007. Determinants of adoption of mobile games under mobile broadband wireless access environment. *Info. Manag.* 44 (3), 276-286.

Hillery, G. 1955. Definitions of community: areas of agreement. *Rural Sociology* 6/1/55, Vol. 20 Issue 2. 111-123.

Hjort, L., Richardson, I. 2017. Pokémon GO: Mobile media play, place-making, and the digital wayfarer. *Mobile Media & Communication* 2017. Vol. 5(1) 3-14.

Hogan, B. 2010. The Presentation of self in the age of social media: distinguishing performances and exhibitions online. *Bulletin of Science, Technology & Society* 30(6). 377-386.

Hou, J. 2011. Uses and gratification of social games: blending social networking and gameplay. *First Monday Peer-Rev. J. Internet* 16 (7).

Hussai, S. 2015. Presentation of self among social media users in Assam: Appropriating Goffman to Facebook user's engagement with online communities. *Global Media Journal - Indian edition*. Summer & Winter Joint Issue / June - December 2015. Vol. 6 /No.1&2.

Independent 2016 <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/pokemon-go-praised-by-gamers-for-introducing-gender-fluid-avatars-characters-players-lgbt-style-a7132536.html> haettu 13.12.2016

International Communication Association. 2012. The Symbolic Interactionist School highlights the reciprocal relationship between the individual and the group it is embedded in. Conference papers. 2012 Annual Meeting. 1-27.

Järvinen, A. 2009. Workshop: Game design for social networks. in Proceedings of the 13th international MindTrek conference: Everyday life in the ubiquitous era. Tampere, Finland. September 30 - October 02, 2009. 224-225

Kalalahti, J. 2014. Kokemuksia ja opittua lisätyn todellisuuden opetuskäytöstä. Tampereen yliopiston informaatiotieteiden yksikkö SIS, TRIM-tutkimuskeskus.

Kaleva. 2016. <http://www.kaleva.fi/uutiset/kotimaa/pokemon-go-palkittiin-vuoden-suomen-liikuttajana/741607/> haettu 5.11.2016

Kauppalehti. 2016. <http://www.kauppalehti.fi/uutiset/pokemon-go-kiihdyttää-puhelinmyyntiä---puhelimia-vaihdetaan-pokemonin-takia/QYGQfF4h> haettu 18.10.2016

Katz, J. E., & Aspden, P. 1997. A nation of strangers. Communications of the ACM, 40(12), 81-86.

Klopfer, E., Squire, K. 2007. Environmental detectives - the development of an augmented reality platform for environmental simulations. Educational Technology Research and Development. April 2007. 56(2). 203-228

Koh, J. & Kim, Y. 2004. Sense of virtual community: A conceptual framework and empirical validation. International Journal of Electronic Commerce. 8(2). 75-93.

Kotus. 2017. http://www.kotus.fi/sanakirjat/kielitoimiston_sanakirja/uudet_sanat/vuoden_sanapoiminnot/sanapointoja_2016 haettu 7.2.2017.

Mead, G. 1934. Mind, self, and society : from the standpoint of a social behaviorist. Morris, Charles W. University of Chicago Press, Chicago.

Milgram, P., Takemura, H., Utsumi A., and Kishino, F. 1994. Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. Proceedings of SPIE. The International Society for Optical Engineering 2351. January 1994. 281-292.

MTV. 2016. <http://www.mtv.fi/lifestyle/digi/artikkeli/kattava-pokemon-go-sanasto-tiesitko-namatermit/5995388> haettu 13.12.2016.

Omori, M.T., Felinto, A.S. 2012. Analysis of motivational elements of social games: a puzzle match 3-games study case. Int. J. Comput. Games Technol. 1-10.

Lappalainen, S. 2006. Kansallisuus, etnisyys ja sukupuoli lasten välisissä suhteissa ja esiopetuksen käytännöissä. Helsingin yliopisto. Kasvatustieteen laitoksen tutkimuksia 205.

Lappalainen, S., Hynninen, P., Kankkunen, T., Lahelma, E., Tolonen, T. (toim.) 2007. Etnografia metodologiana. Lähtökohtana koulutuksen tutkimus. Vastapaino. Tampere.

Lengel, L. & Newsom, V. 2014. Mutable selves and digital reflexivities: Social media for social change in the Middle East and North Africa. Symbolic Interaction and New Social Media Studies in Symbolic Interaction, Volume 43. 85-119.

Park, E., Baek, S., Ohm, J., Chang, H. 2014. Determinants of player acceptance of mobile social network games: An application of extended technology acceptance model. Telematics & Informatics. Feb2014, Vol. 31 Issue 1. 3-15.

Parsons, T. 1991. The social system. Routledge, Lane London, UK. (Alk. 1952).

Pokémon Go Finland <https://www.facebook.com/groups/1748339302104870/> haettu 18.10.2016.

Pokémon Go Suomi <https://www.facebook.com/groups/192206547848707/?fref=ts> haettu 18.10.2016.

Rau, P.P., Gao, Q., Ding, Y. 2008. Relationship between the level of intimacy and lurking in online social network services. Comput. Hum. Behav. 24 (6). 2757-2770.

Robinson, L. 2007. The cyberself: the selfing project online, symbolic interaction in the digital age. New media & society. Vol9(1). 93-110.

Saracchini, R., Catalina, C., Bordoni, L. 2015. A mobile augmented reality assistive technology for the elderly. Comunicar. Vol. 23 Issue 45, 65-73.

Shin, D., Shin, Y. 2011. Why do people play social network games? Comput. Hum. Behav. 27 (2), 852-861.

Siitonen, M. 2007. Social interaction in online multiplayer communities. Jyväskylä Studies in Humanities 74. University of Jyväskylä. Jyväskylä University Printing House, Jyväskylä.

Support Nianticlabs. 2016. <https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/en-us/articles/221993967-Pokémon-GO-Trainer-guidelines> haettu 13.12.2016

Surveymonkey. 2016. <https://www.surveymonkey.com/business/intelligence/pokemon-go-demographics/> haettu 13.12.2016

Telegraph. 2016. <http://www.telegraph.co.uk/gaming/what-to-play/pokemon-go-teams-mystic-instinct-and-valor---which-team-is-best/> haettu 13.12.2016

Yee, N. 2006. "The demographics, motivations and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments," Presence: Teleoperators and Virtual Environments, volume 15, number 3. 309-329.

Yle. 2016. <http://yle.fi/uutiset/3-9054823> haettu 18.10.2016.

Venturebeat. 2016. <http://venturebeat.com/2016/09/15/pokemon-go-chief-promises-player-battles-live-events-more-creatures-and-stable-servers/> haettu 18.10.2016.

Williams, P., Kirschner, D. & Suhaimi-Broder, Z. 2014. Structural roles in massively multiplayer online games: A case study of guild and raid leaders in World of Warcraft. Symbolic Interaction and New Social Media Studies in Symbolic Interaction, Volume 43. 121-142.

Wu, H., Lee, S., Chang, H. & Liang, J. 2013. Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. Computers & Education, March 2013, 1-22.